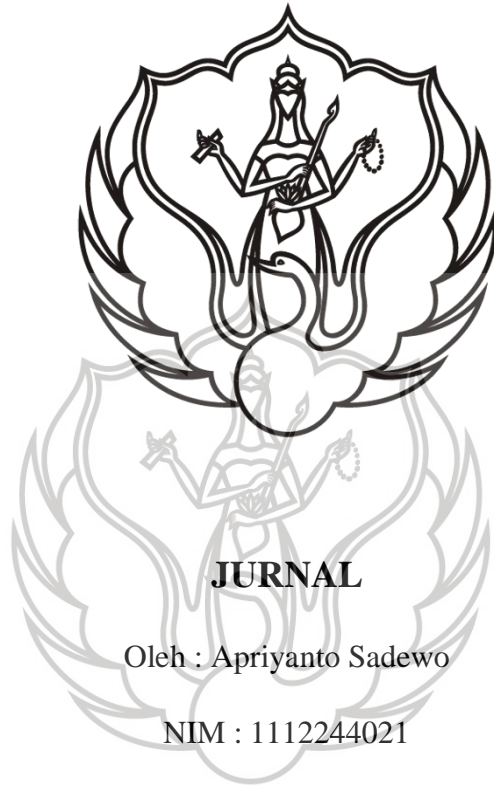


**VISUALISASI BAND *PUNK* DALAM PENCIPTAAN
SENI LUKIS**



JURNAL

Oleh : Apriyanto Sadewo

NIM : 1112244021

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

2018

A. Judul: VISUALISASI BAND PUNK DALAM PENCIPTAAN SENI

LUKIS

B. Abstrak

Oleh:

Apriyanto Sadewo

NIM 1112244021

Abstrak

Karya dalam Tugas Akhir ini pada dasarnya merupakan bentuk dari kesukaan penulis terhadap musik punk. Atas dasar latar belakang dan ketertarikan terhadap musik punk dalam menginterpretasikan pengalaman tersebut dan memvisualisasikan berbagai jenis band punk yang sudah mengalami tahap seleksi dari masing-masing genre. Kemudian diekspresikan melalui kacamata estetis, fantasi, imajinasi, dan persepsi pribadi. Ide ditransformasikan ke dalam bentuk karya seni lukis dengan menggunakan elemen-elemen seni, seperti garis, bentuk, warna, bidang, ruang, dan tekstur, sehingga mempunyai makna bersifat pribadi maupun universal.

Pengembangan ide atau gagasan dalam penciptaan karya seni berangkat dari kegemaran dan pengalaman terhadap punk yang terjadi di kehidupan sehari-hari membuat kesadaran dalam memahami serta wujud apresiasi terhadap musik punk. Musik menjadi sarana rileksasi manusia dan menjadi teman dalam aktivitas sehari-hari. Penciptaan karya pada Tugas Akhir ini sebagai bentuk apresiasi penulis terhadap kehadiran musik punk terhadap diri penulis. Dari kegemaran terhadap musik punk muncul ketertarikan untuk meninjau objek, memvisualkan band punk yang menjadi favorit penulis dan sudah mengalami proses selektif terhadap pembentukan karya.

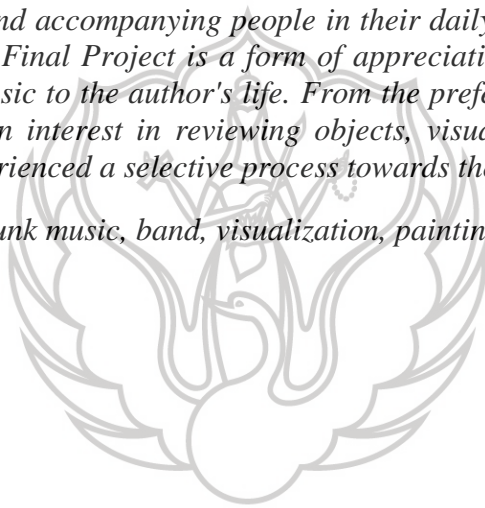
Kata Kunci: musik punk, band, visualisasi, seni lukis.

Abstract

The works in this final project are basically a form of the author's preference and interest in punk music. Based on the background and interest in punk music, the author tried to interpret the experience and visualize various types of punk bands who have experienced the selection phase of each genre, then expressed through aesthetic, fantasy, imagination, personal perception, and point of view . The idea is transformed into the form of painting by using the elements of art, such as lines, shapes, colors, fields, spaces and textures, so that they have both personal and universal meanings.

The development of the ideas in the creation of artwork departs from the penchant and experience of punk that occurs in everyday life to create awareness in understanding and an expression of appreciation for punk music. Music can be a form of relaxation and accompanying people in their daily activities. The creation of the artworks in this Final Project is a form of appreciation from the author for the presence of punk music to the author's life. From the preference and interest in punk music, here came an interest in reviewing objects, visualizing some favorite punk bands, and had experienced a selective process towards the creation of artworks.

Keywords: punk music, band, visualization, painting.



C. Pendahuluan

C.1. Latar Belakang

Setiap orang atau individu memiliki selera dalam hal bermusik atau sekedar penikmat terutama dalam pemilihan jenis musik, baik itu musik *traditional*, *classic*, *popular*, *jazz*, *blues*, *rock*, *punk*, *metal* dan lain-lain. Namun dalam pemilihan jenis musik tersebut, nada keras dengan tempo yang cepat sangat melekat dalam keseharian dan menjadi kesukaan tersendiri khususnya yang bergenre *punk*. Timbulnya gagasan pada diri penulis muncul dari dua faktor, yaitu faktor dari dalam atau diri sendiri berupa pengalaman (renungan, ingatan, kesukaan, imajinasi, persepsi) dan ketertarikan diri terhadap kehadiran musik *punk* yang memberikan dampak energi positif dalam kegiatan sehari-hari. Kemudian faktor dari luar adalah sesuatu yang bersinggungan dengan penulis, seperti kegemaran dalam mengapresiasi audio maupun visual dari masing-masing grup band itu sendiri.

Hal ini yang melatarbelakangi mengapa mengangkat tema “Visualisasi Band *Punk* dalam Penciptaan Seni Lukis”. Ketertarikan terhadap musik *punk* juga diwujudkan dengan menghadiri setiap pertunjukan musik *punk*, mengoleksi kaset tape, cd, atribut, buku tentang subkultur *punk* baik itu berupa komik ataupun *fanzine* dan beragam poster pertunjukan musik *punk* itu sendiri. Pada awalnya penulis hanya sekedar mengoleksi atribut band *punk* saja tanpa peduli dengan musik (biografi, dsb) mengenai atribut yang dikumpulkan, kemudian kegemaran itu berkembang dari kelas satu SMP dengan mulai mendengarkan dan menonton pertunjukan musik *punk* dengan band seperti Sex Pistols, Ramones, Bad Brains, Minor Threat, The Misfits, Bunga Hitam, Septictank dan Marjinal. Seiring berjalannya proses terhadap ketertarikan musik *punk* tersebut, penulis coba memberanikan diri untuk mengajak teman-teman sesama *punkers* (sebutan bagi seorang *punk*) untuk mendirikan sebuah band dengan meng-cover lagu-lagu dari musisi *punk* dan mencoba untuk menciptakan lagu sendiri. Selain membentuk grup musik guna menjalin jaringan sesama band, penulis juga turut berpartisipasi dalam proses penciptaan desain poster, *merchandise* dan kover album beberapa band dalam ataupun luar negeri seperti Grave Dancers, Tersanjung 13, Doom, Satellite. Dari sinilah penulis merasa musik *punk* sangat cocok dengan karakter dan jiwanya.

Musik *punk* dibagi menjadi beberapa macam aliran yaitu, *Classic Punk Rock*, *New Wave*, *Raw Punk*, *Hardcore Punk*, *Melodic Punk*, *Skate Punk*, *Crust Punk*, dan *The Oi*. Masing-masing memiliki ciri dan gaya yang berbeda, baik itu secara lirik atau tempo nada yang diciptakan setiap bandnya. Beberapa band yang menjadi favorit penulis ialah Sex Pistols, The Ramones, Bad Religion, Circle Jerks, Minor Threat, Black Flag, Bad Brains, Iggy And The Stooges, Pennywise, Nofx, The Misfits, Crass dan Milisi Kecoa. Perform dengan kegilaan para personilnya dan *style*-nya menjadi

inspirasi untuk kalangan anak remaja, hal yang membuat penulis menyukai beberapa band tersebut adalah karena *attitude* dan lirik yang mereka ciptakan.

Punk bukan sekedar musik dan *fashion*, melainkan juga ideologi. *Punk* lahir dari sifat melawan, tidak puas hati, marah dan benci terhadap segala bentuk penindasan yang dilakukan oleh negara.¹ Sederhananya, *punk* menyampaikan kritikan mereka dengan realisasi musik, gaya hidup, komunitas dan kebudayaan. Pada pertengahan tahun 1970 di Amerika dan Inggris muncul sebuah bentuk musik baru, musik ini adalah musik *punk*.² Musik *punk* muncul pertama kali di New York pada tahun 1974. Musik *punk* pada dasarnya berkembang sebagai reaksi tandingan atas dominasi jenis-jenis musik yang populer pada saat itu seperti *rock*, *heavy metal*, dan *disco*. Gerakan anak muda yang diawali oleh anak-anak kelas pekerja ini dengan segera merambah Amerika dan Inggris yang mengalami masalah ekonomi dan keuangan yang dipicu oleh kemerosotan moral oleh para tokoh politik yang memicu tingkat pengangguran dan kriminalitas yang tinggi.³ *Punk* berusaha menyindir para penguasa dengan caranya sendiri, melalui lagu-lagu dengan musik dan lirik yang sederhana namun cenderung kasar, *beat* yang cepat dan menghentak. Seperti yang dikemukakan oleh Yoyon bahwa:

“Musik secara umum adalah media penyadaran dan koridor yang tepat untuk mengemukakan pendapat ataupun bentuk protes sosial dan politik terhadap apa pun yang menjadi tirani dan kesewenangan”.

Musik *punk* masih terasa asing di telinga sebagian banyak orang, karna *beat* yang cepat dan nada yang penuh dengan distorsi membuat banyak orang tidak menyukai jenis musik ini, karena bagi sebagian banyak orang, ini bukanlah sebuah musik yang bisa dinikmati. Sering kali dari setiap pertunjukan musik *punk* selalu terjadi kerusuhan, baik itu dengan sesama musisi yang berbeda ideologi, penonton yang mabuk, maupun aparat yang memberhentikan pertunjukan secara paksa. Seperti halnya dalam karya seni rupa, dalam beberapa *trend* bermusik dan *fashion* yang digulirkan berakibat dan berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari (*life style*), sebagai pecinta sekaligus pelaku terhadap musik *punk* penulis tertarik dan terdorong untuk memvisualisasikannya.

¹ Jhon Martono, Arsita Pinandita. *PUNK! Fesyen-Subkultur-Identitas*. Yogyakarta: Halilintar Books. 2009. P. 24

² <http://www.punknews.org/article/23803/sejarah-musik-punk.html> (diakses jam 23:56 WIB, 01 Maret 2018)

³ <http://www.punknews.org/article/23803/sejarah-musik-punk.html> (diakses jam 23:56 WIB, 01 Maret 2018)

C.2. Rumusan/Tujuan

Dalam hal ini mencoba menelaah lebih dalam lagi mengenai permasalahan penciptaan sebuah karya berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Apa yang menarik dari musik *punk* sehingga dipilih sebagai pokok bahasan dalam penciptaan karya seni lukis ?
2. Bagaimana menyampaikan ide melalui tema Visualisasi Band *Punk* Dalam Penciptaan Seni Lukis ?
3. Material dan teknik apa saja yang digunakan dalam memvisualisasikan *group* musik *punk* ke dalam karya seni lukis ?

Adapun tujuan penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Memberikan pandangan bahwa musik *punk* dapat menjadi inspirasi dalam proses penciptaan karya seni lukis.
2. Sebagai media dokumentasi dan presentasi atas apa yang selama ini penulis lakukan dalam hal ini penulis berkegiatan bermain musik dan berkarya seni rupa.
3. Tema yang divisualisasikan dalam karya seni lukis dapat menginspirasi masyarakat dan khususnya bagi mahasiswa.

C.3. Teori dan Metode

A. Teori

Kecenderungan terhadap kesukaan musik *punk*, mengintervensi penulis untuk melakukan hal-hal baru setidaknya untuk diri sendiri, termasuk mewujudkannya dalam bentuk seni lukis. Visualisasi band *punk* dalam kekaryaannya tidak semata menjadikan musik sebagai objek, dalam artian tidak menggambarkan nada atau tempo dari musik *punk*, melainkan memvisualisasikannya melalui pemilihan grup musik atau band. Pada gagasan ini memvisualisasikan 16 band *punk* yang telah dipilih dari berbagai macam *sub-genre* berdasarkan kriteria tertentu untuk kemudian diwujudkan ke dalam bahasa visual lewat karya seni lukis. Kriteria dalam penciptaan karya dipilih berdasarkan dengan pengalaman estetis terhadap lagu dan hubungan yang bersifat personal antara penulis dengan band tersebut. Peran penulis dalam pembuatan karya seni diperlukan kreativitas dan imajinasi yang diekspresikan untuk menafsirkan kembali bentuk-bentuk visual yang ada lebih dulu, kebanyakan yang penulis lihat adalah dalam bentuk karya-karya berupa poster, fotografi, dan desain *cover album*.

Pengalaman keseharian penulis tentu tidak dapat dilepaskan dengan masalah-masalah sosial, cinta, ekonomi dan politik. Dari pengalaman keseharian dapat memicu seseorang untuk mewujudkan karya seni. Mengusung tema musik *punk*

adalah bentuk dari apresiasi serta media dokumentasi penulis terhadap musik *punk* yang telah memberikan energi positif dan pengalaman baru. Disini penulis mempunyai satu gagasan bahwa dari hal yang kita suka mampu menggerakkan perasaan emosional manusia. Seperti halnya musik *punk*, nada cepat dengan suara alat musik yang penuh distorsi, penggunaan lirik lagu yang *to the point* (tidak bertele-tele) tentang kritik sosial, politik, pendidikan, dominasi agama, dan lain-lain, mampu menciptakan perasaan senang terhadap diri penulis, selain itu musik *punk* juga mengajarkan tentang etika DIY (*do it yourself*). Seniman dapat mengekspresikan perasaannya melalui karya seni ketika mengalami situasi perasaan sedih, senang, dan penasaran. Penulis berpendapat bahwa, karya seni yang diciptakan merupakan buah ekspresi dari beragam realitas yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dalam seni, perasaan harus dikuasai lebih dahulu, harus dijadikan objek, dan harus diatur, dikelola, dan diekspresikan melalui karya seni.

B. Metode

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, pada mulanya penulis melakukan metode riset, metode ini dilakukan dalam rangka pendekatan terhadap gagasan yang telah dijabarkan diatas. Mulai dari mengumpulkan informasi mengenai persoalan terkait. Metode pengerjaan dimulai dari mengoleksi *cover* album, poster, melihat acara musik, menelusuri kajian yang sudah ada berupa buku atau *zine*.

Ide atau gagasan yang telah terekam dalam pikiran yang akan divisualisasikan ke dalam penciptaan karya seni. Setelah melihat permasalahan yang telah disampaikan tersebut, penulis mencoba untuk menghadirkan beberapa band punk dengan cara menuangkannya dalam bentuk lukisan. Dalam memvisualisasikan ide atau gagasan tersebut akan lebih banyak bermain dengan objek yang akan dihadirkan berupa desain *cover* album dan poster. Penulis akan menjabarkan secara singkat ciri-ciri dari masing-masing *sub-genre* sebagai acuan dalam proses penciptaan karya.

1. *Anarcho Punk*

Penggunaan teks sarkas dengan visual yang provokatif adalah ciri dari *design* album dan poster band *punk* bergenre *Anarcho*. Praktik desainnya banyak memanfaatkan benda-benda temuan, baik fotografi, maupun tipografi, merancang berdasarkan surat kabar lama yang disobek dan dikolase menjadi satu desain, memanfaatkan mesin fotocopy, mesin stensil, teknik sablon dan lain sebagainya yang dapat dikerjakan seorang diri dengan biaya rendah. Salah satu band dari genre *Anarcho Punk* yang menjadi favorit dan yang akan di visualisasikan adalah band Crass.



Gambar 01.

Desain cover lagu Crass yang berjudul System pada album “Station Of Crass” 1979.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)

2. *Hardcore Punk*

Visual bergaya kartun dengan penggunaan elemen seperti *pogo dance* dan *comic* menjadi ciri khas dari band *punk* bergenre *Hardcore*. Beberapa band yang akan di visualisasikan dan menjadi inspirasi bagi penulis dengan genre *Hardcore Punk* adalah Bad Brains, Agnostic Front, Minor Threat, Circle Jerks, Black Flag dan Milisi Kecoa.



Gambar 02.
Poster pertunjukan band Circle Jerks yang di adakan di Whisky a Go Go California pada tahun 1987.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2013)

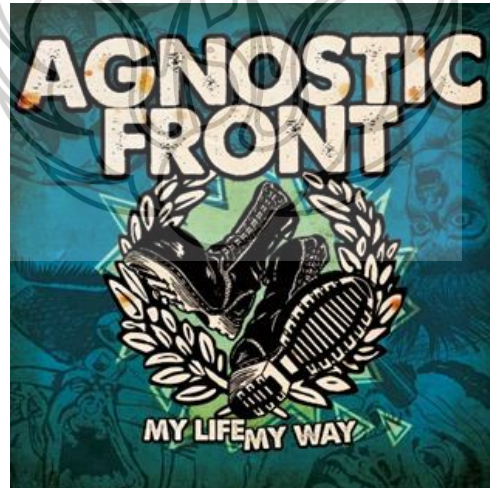


Gambar 03.
Poster pertunjukan band Black Flag yang di adakan di Brimingham AL, 29 Agustus 2013.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2013)



Gambar 04.

Poster pertunjukan band Bad Brains di Floodzone Cafe Notorious, 7 Maret 1984.
(Sumber: <https://www.concertposterart.com/bad-brains/> 01 April 2018, 08:10 WIB)



Gambar 05.

Desain cover band Agnostic Front pada album “My Life My Way” 2011.
(Sumber: <https://www.pinterest.com/agnostic-front/my-life-my-way/> 01 April 2018, 08:20 WIB)



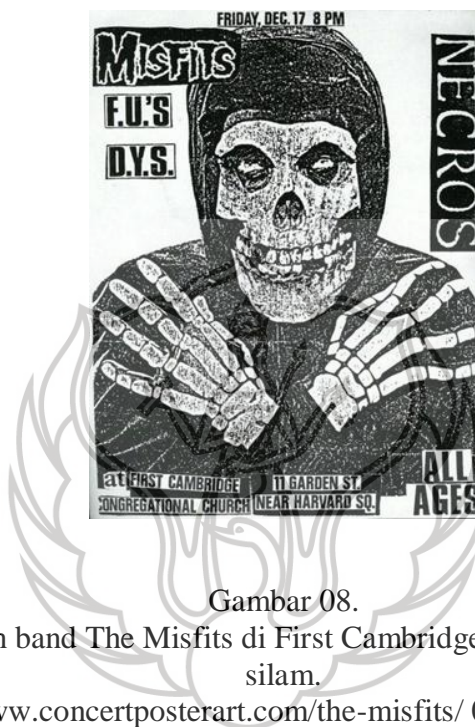
Gambar 06.
Desain cover band Minor Threat pada album “Out Of Step” 1983.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2014)



Gambar 07.
Desain cover band Milisi Kecoa pada album “Kalian Memang Menyedihkan” 2010.
(Sumber: <https://www.myspace.com/milisi-kecoa/> 04 Maret 2018, 21:29 WIB)

3. *Horror punk*

Genre musik yang mencampur suara *proto-gothic* dan *punk rock* dengan citra dan lirik yang mengerikan, yang sering dipengaruhi oleh film horor atau fiksi ilmiah *B-movies* sehingga cover album ataupun poster pertunjukan bergenre *Horror Punk* menggunakan elemen seperti tengkorak, pembunuhan, penyiksaan, dan kematian dalam sebagai visualnya.⁴ The Misfits adalah salah satu band yang menjadi favorit bagi penulis dalam genre *Horror Punk*.



Gambar 08.

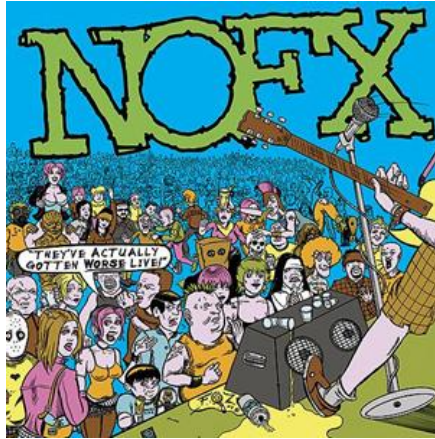
Poster pertunjukan band The Misfits di First Cambridge pada 17 Desember 1989 silam.

(Sumber: <https://www.concertposterart.com/the-misfits/> 01 April 2018, 08:14 WIB)

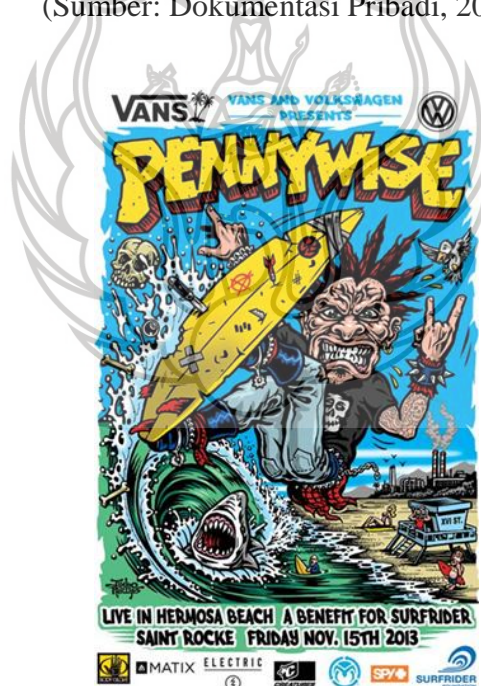
4. *Skate punk*

Penggunaan desain cover album ataupun poster tidak melulu menggunakan papan *skateboard* sebagai objek visualnya melainkan mengikuti lirik pada musiknya. Namun tidak sedikit dari band bergenre *skate punk* menggunakan elemen *skateboarding* seperti sepatu *skate* atau papan *skate* sebagai objek visualnya. Karakter desain pada genre ini cenderung pada warna-warna yang terang, permainan warna kontras, penolakan bentuk, dan penggunaan figur kartun. Banyak band-band *skate punk* cocok dengan genre *pop punk*, *hardcore punk*, *hardcore melodic* dan *thrashcore*. Band yang menjadi inspirasi bagi penulis pada genre ini adalah NOFX, Bad Religion, Descendents dan Pennywise.

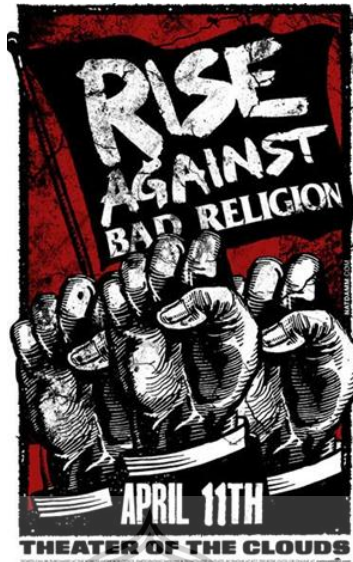
⁴ <http://www.musikpopuler.com/2017/07/sejarah-perkembangan-musik-punk-dunia.html>
(diakses jam 0:43 WIB, 02 Maret 2018)



Gambar 09.
Desain cover band NOFX pada album “They’ve Actually Gotten Worse Live” 2007.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2012)



Gambar 10.
Poster konser band Pennywise di Hermosa Beach, 15 November 2013.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2014)



Gambar 11.
Poster pertunjukan band Bad Religion di Theater Of The Clouds, 11 April 2004.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2014)



Gambar 12.
Desain cover album band Descendents "Live Plus One" 2001.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2010)

5. *Punk Rock*

Fotografi dan teknologi elektronik untuk mengolah bentuk-bentuk lama atau sebaliknya mengabaikan sama sekali dengan membuat semacam *Art Nouveau* fotografi dan elektronik. Dengan komputer, desain dapat menghasilkan hubungan makna yang kompleks melalui *superimposition* dan unsur-unsur yang berlapis-lapis antara teks dan gambar, disamping hubungan antara teks dan gambar didalam sebuah grid horisontal dan *vertical*, teknik desain yang di *cut up* menggunakan teknologi.⁵ Band yang menjadi favorit dalam genre *Punk Rock* ini adalah Sex Pistols, The Ramones dan Iggy And The Stooges.



Gambar 13

Desain lagu God Save The Queen band Sex Pistols pada tahun 1977.
(Sumber: <https://www.logotypes101.com/sex-pistols/god-save-the-queen/> 05 Maret 2018, 21:42 WIB)

⁵ <http://grup-semuthitam.blogspot.com/2008/09/posmodernisme-presentasi.html> (Diakses pada tanggal 10 Juli 2018, pukul 2:41 WIB).



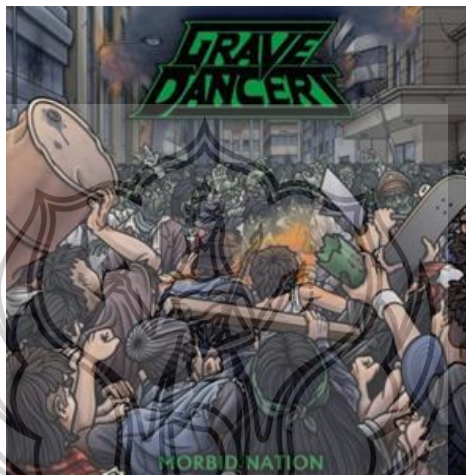
Gambar 14
Desain logo band The Ramones.
(Sumber: <https://www.logotypes101.com/ramones/> 05 Maret 2018, 21:42 WIB)



Gambar 15
Desain album band Iggy And The Stooges “Raw Power” 1973, yang di buat oleh seniman OBEY.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

6. *Thrash Punk*

Penggunaan desain cover pada genre ini condong kearah bentuk realistik ilustratif. Pengaruh dari desain bergaya *Kitsch* (sebuah kata dalam bahasa Jerman yang berarti “Selera Buruk”) sangat kental dalam desain visual bergenre *Thrash Punk* ini.⁶ Banyak adegan kekerasan dan nuansa mencekam dalam visualnya terutama pada figur manusia. Penggunaan warna kontras antara *font* dan ilustrasi, lebih berani menggunakan warna cerah, dan menampilkan figur baik itu manusia, benda, ataupun makhluk hidup lain sebagai tokoh utamanya adalah karakteristik dari desain bergenre *Thrash Punk*.



Gambar 16

Desain cover band Grave Dancers pada album “morbid Nation” 2010.
(Sumber: <https://myspace.com/gravedancers/> 05 Maret 2018, 21:36 WIB)

Dalam perwujudan karya-karya yang akan ditampilkan pada Tugas Akhir ini terdapat beberapa proses pertimbangan berkaitan dengan objek utama dan pendukung. Objek utama yakni visual berupa logo band baik itu berupa simbol ataupun *font*, poster dan desain album dan objek pendukungnya berupa keterkaitan antara desain cover dengan pemilihan lagu maupun aktifitas bandnya, pengalaman penulis yang kemudian diinterpretasikan. Objek utama dihadirkan secara apa adanya, namun penulis merespon kembali bentuk visual tersebut dengan penambahan-penambahan yang disusun sedemikian rupa seperti parodi atau dihadirkan kembali menurut imajinasi tanpa mengubah substansi setiap band yang akan divisualisasikan.

⁶ <http://www.jagodesain.com/2017/02/style-desain-grafis.html> (Diakses pada tanggal 10 Juli 2018, pukul 3:05 WIB).

Konsep perwujudan dalam hal ini melibatkan beberapa hal yang menyangkut tentang visualisasi karya khususnya yang terkait dengan pemilihan bentuk sebagai dasar pijakan mewujudkan karya seni. Gaya seni merupakan sebuah pengelompokan atau klasifikasi karya-karya seni (melalui waktu, daerah, wujud, tehnik, dan lain-lain) yang membuat kemungkinan studi dan analisis lebih jauh. Perwujudan bentuk dan teknik yang akan divisualisasikan terinspirasi dari berbagai pertimbangan estetik dan peranan dialog dengan karya-karya seniman lain yang mempunyai karakteristik tertentu. Secara visual materi-materi ini banyak terinspirasi dari berbagai aliran karya yang sudah dahulu dikembangkan pada eranya seperti, gaya *Pop Art*, *Street Art*, dan *Realisme*, seperti pada karya Gee Vaucher, Faile, Shawn Kerri, dan Raymond Pettibon. Visualisasi yang diwujudkan dalam karya terpengaruh oleh gaya *Comic*, *Street Art*, dan *Pop Art*. Adapun karya Tugas Akhir yang sudah divisualisasikan dalam karya seni lukis.

Penggunaan elemen-elemen seni rupa di atas sangat penting. Beberapa karya-karya seniman yang menginspirasi dan menjadi acuan penulis untuk berkarya diantaranya sebagai berikut:



Gambar 19

Karya yang berjudul **EASTERN SUSPENSO** ini dibuat oleh Faile, dengan media silkscreen 24 warna, berukuran 118,9 x 84,1 cm (A0), di buat pada tahun 2016. (Sumber: <https://www.instagram.com/faile-artwork/> 13 Februari 2018, 03:06 WIB)

Faile adalah salah satu dari *Street Artist* yang berasal dari Amerika, didalam beberapa karyanya menggunakan ilustrasi sebagai media informatif dengan menggabungkan unsur-unsur makhluk hidup dan benda-benda yang dikomposisikan secara kolase, ada pula ilustrasi yang bersifat simbolik terdiri dari bagan-bagan yang dipadukan. Seperti komik strip memiliki bagan gambar visual dan huruf-huruf dirangkai dalam satu kalimat maupun kata-kata. Warna yang dihadirkan menjadi menarik dan imajinatif, serta terkesan surealis. Penggunaan warna yang mencolok dan saling mendominasi namun tetap harmonis. Hal ini yang menjadikan karyanya sebagai referensi dalam mengolah warna serta komposisi dalam proses perwujudan karya seni.

Tidak kalah pentingnya adanya perwujudan yang menyangkut fisik dalam lukisan itu sendiri, yaitu melalui pikiran dan pertimbangan segi artistik dalam visualisasinya karena menyangkut seni rupa, yaitu seni yang berhubungan dengan visual atau bentuk. Bentuk sendiri memiliki makna dan berfungsi secara *structural* pada objek-objek seni yang patut diamati. Bentuk yang dimaksud di sini adalah bentuk yang menjadi gaya lukisan dalam memvisualkan dan mempertegas ide atau gagasan pada karya seni lukis.

Dengan demikian berdasarkan konsep dan perwujudan yang diuraikan pada Tugas Akhir di atas, proses perwujudan karya secara umum mengambil bentuk karya-karya pada band berupa logo, poster, desain album yang kemudian disusun dan digabung menjadi satu kesatuan. Dengan perwujudan figuratif dan bergaya komik dalam menerjemahkan sebuah objek yang disesuaikan dengan pemikiran, keinginan, dan perasaan, sehingga dapat menghadirkan karya yang mempunyai makna, maksud, dan ciri khas yang diinginkan. Bentuk dan gaya tersebut bagi penulis memudahkan dalam mewujudkan ekspresi pribadi ke dalam kanvas, dan mempermudah dalam memahami hasil karya bagi penikmatnya.

C.3. Proses Pembentukan

Proses melukis membutuhkan keterampilan khusus dalam mengolah bahan dengan alat-alat dan teknik tertentu. Namun saja setiap seniman memiliki metode masing-masing dalam hal persiapan sampai pada tahap eksekusi karya. Berkaitan dengan hal tersebut, berikut ini akan dijelaskan mengenai pemilihan bahan, penggunaan alat-alat, penerapan teknik-teknik tertentu, dan juga tahap-tahap perwujudannya yang mendukung atau sesuai kecenderungan dalam berkarya, meliputi sebagai berikut :

A. Bahan

1. Kanvas siap pakai

2. Pensil warna
3. Cat Akrilik
4. *Marker Paint*

B. Alat

1. Kuas
2. Palet
3. Sabun Batang
4. Air
5. Kain Lap

C. Teknik

Pada proses melukis dibutuhkan suatu cara dalam mengolah material atau medium melukis. Teknik yang digunakan merupakan perpaduan dari bermacam-macam teknik sesuai dengan kebutuhan pengungkapan gagasan, antara lain :

1. *Opaque* (plakat)
2. Tekstur
3. *Drawing*
4. Cipratan

D. Tahapan Pembentukan

Penciptaan sebuah karya seni setiap seniman pasti melalui berbagai tahapan yang berbeda-beda dalam proses berkaryanya. Tahapan-tahapan seperti pencarian gagasan atau ide yang kemudian divisualisasikan diatas kertas berupa sketsa dan terus dipindahkan pada kanvas. Inilah tahapan dalam proses penciptaan karya seni sebagai berikut:

1. Persiapan

Tahap mempersiapkan segala keperluan dalam proses berkarya seperti, menyiapkan kanvas yang sudah jadi. Kemudian tidak lupa menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses melukis seperti,

menyiapkan kuas ukuran beraneka ragam, cat, palet, kain lap, marker, dan semua keperluan yang dibutuhkan dalam proses berkarya.

2. Konsep

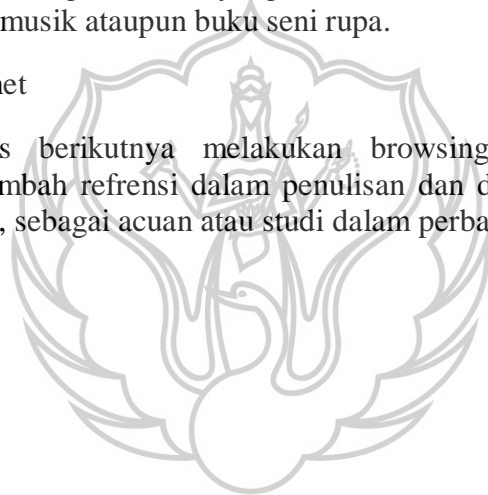
Proses mematangkan karya dalam pembentukan konseptual tentu adanya pencarian materi pembahasan dalam penciptaan karya seni. Dalam hal ini proses dalam pembentukan atau pencarian materi berkarya di antaranya sebagai berikut:

a. Membaca

Membaca sebagai acuan proses pencarian materi dan pendukung penulisan dalam proses berkarya. Buku acuan di antaranya yang terkait dengan hal-hal yang akan dibahas dalam sebuah karya, baik itu buku musik ataupun buku seni rupa.

b. Internet

Proses berikutnya melakukan browsing melalui internet untuk menambah referensi dalam penulisan dan dapat melihat acuan karya-karya, sebagai acuan atau studi dalam perbandingan karya.



c. Menonton Pertunjukan Musik

Melihat pertunjukan musik *punk* adalah salah satu aktifitas yang dilakukan, selain untuk menunjang referensi, aktifitas ini bermanfaat bagi penyegaran pikiran dan sebagai informasi alternatif dalam proses perwujudan karya.

d. Desain

Setelah melewati proses pematangan ide, kemudian membuat desain global dengan mengatur komposisi ruang dan bentuk yang diinginkan melalui *software* photosop.

3. Pemunculan

Setelah melalui persiapan dan pematangan barulah proses kreatif di permukaan kanvas dengan beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Tahap Pada Latar Belakang

Tahap ini adalah proses pembuatan latar belakang dengan teknik blok dan penggunaan teknik lain seperti tekstur atau cipratan menyesuaikan kebutuhan karya yang akan divisualkan.

b. Tahap Sketsa Pada Kanvas

Tahap ini adalah proses pemindahan desain yang sudah dibuat menggunakan photosop ke bidang kanvas. Pada proses sketsa ini menggunakan media pensil warna agar sketsa yang sudah dibuat dapat melebur dengan cat tanpa meninggalkan bekas goresan sketsa.

c. Tahap Pewarnaan

Setelah proses pembentukan latar belakang dan sketsa terwujud, mulailah proses *bloking* pada bidang-bidang yang telah terbentuk oleh sketsa, dengan warna-warna yang sudah di desain.

d. Tahap Akhir Karya

Setelah melewati proses pewarnaan kemudian baru dilakukan proses akhir pembentukan karya yaitu dengan memberikan detail karya menggunakan *marker*. Menganalisis keseluruhan karya untuk pencapaian detail yang maksimal. Selanjutnya tahap evaluasi karya untuk kelurusan ide dan wujud visual dalam suatu karya lukis. Pemberian tanda tangan menandakan karya telah selesai.

e. Karya Yang Sudah *Finish*

Setelah melalui proses mendetail dan memberikan tanda tangan, maka karya yang sudah selesai di cat pada setiap sisinya agar terlihat berwarna.

E. Pembahasan Karya

Karya 1



Gambar 44.

Bad Brains (We Got That PMA!)

Akrilik dan *Marker Paint* pada kanvas

50 x 50cm

2018

(Dokumentasi oleh: Apriyanto Sadewo, 2018)

Don't care what you may say, we got that ATTITUDE!!

Don't care what you may do, we got that ATTITUDE!!

YEAH!!

We got that PMA!!

YEAH!!

We got that PMA!!

Berikut adalah lirik lagu dari band *hardcore punk* Bad Brains yang menjadi pengaruh selanjutnya dalam dunia musik *Punk* dengan judul “*ATTITUDE*”. Band yang terkenal dengan kalimat PMA (*Positive Mental Attitude*) telah banyak berjasa dalam memberikan sumbangan nuansa musik *punk* dengan tempo yang cepat serta durasi dan lirik lagu yang singkat.

Bagi penulis, Bad Brains menyumbangkan minat penulis untuk terus mendengarkan musik mereka dan mengapresiasikannya lewat lukisan. Dalam hal ini penulis melukiskan sebuah desain cover album mereka yang berjudul “*ATTITUDE*” dalam bentuk hitam putih sebagai wujud *respect* penulis terhadap mereka yang para personilnya adalah orang berkulit hitam, mengingat isu rasial di negara asal mereka sangatlah ekstrim. Objek petir sebagai logo dari band mereka, sedangkan figur perempuan adalah wujud dari sikap Bad Brains yang *Anti-Gay*. Penggunaan objek petir berwarna kuning adalah logo dari band Bad Brains.

Karya 2



Gambar 39.
CRASS (Who Dunit?)
Akrilik dan *Marker Paint* pada kanvas
50 x 50cm
2018
(Dokumentasi oleh: Apriyanto Sadewo, 2018)

Who Dunnit? (1977) Adalah judul lagu yang sangat provokatif dan sarkas, terlihat dari potongan liriknya yang berbunyi “*birds put the turd in custard but who put the shit in no. 01?*” pada potongan lirik tersebut ditujukan kepada Margaret Thatcher si tangan besi Inggris. CRASS menyuarakan protes yang dibalut dengan lelucon sarkas dalam bentuk musikalitas banal terhadap pemilu.

Hal yang menginspirasi penulis dalam lagu CRASS adalah tentang semangat dan sebuah perjuangan, itu tercermin dalam setiap lirik dan musiknya yang menggebu-gebu. Penulis coba melukiskan salah satu dedengkot band beraliran *Anarcho Punk* ini dengan mengolah desain cover “*Who Dunnit?*”, mengganti objek kotoran yang dipegang oleh Thatcher menjadi *sex toys*, dan penulis mencoba memparodikan desain cover album tersebut.

F. Kesimpulan

Karya seni adalah tempat untuk mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin manusia, sekaligus untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Kejadian yang dialami dalam kehidupan yang telah mengendap dalam batin dapat diekspresikan ke dalam sebuah karya seni lukis. Namun dalam mewujudkannya dibutuhkan adanya pemikiran, keterampilan, dan ketajaman perasaan dalam penciptaan karya seni itu sendiri. Karya seni dalam perwujudannya pasti memiliki landasan atau latar belakangnya mengenai karya yang divisualisasikannya, konsep atau gagasan karya yang melandasi karya tercipta dan bagaimana karya tersebut diwujudkan. Ada pula faktor yang memengaruhi dalam lingkungan seni diantaranya yaitu faktor dari lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan lingkungan alam, faktor itu sangat berperan penting dalam terciptanya karya seni.

Seperti yang telah diuraikan dari penjelasan - penjelasan sebelumnya bahwa seni adalah refleksi dari seniman terhadap lingkungannya, karya seni akan lahir setelah melewati beberapa tahap seperti perenungan, spiritual, pengalaman, dan pengkajian untuk menumbuhkan gagasan atau ide. Kemudian dengan kemampuan

ketrampilan yang dimiliki, ide atau gagasan tersebut diwujudkan ke dalam karya seni lukis.

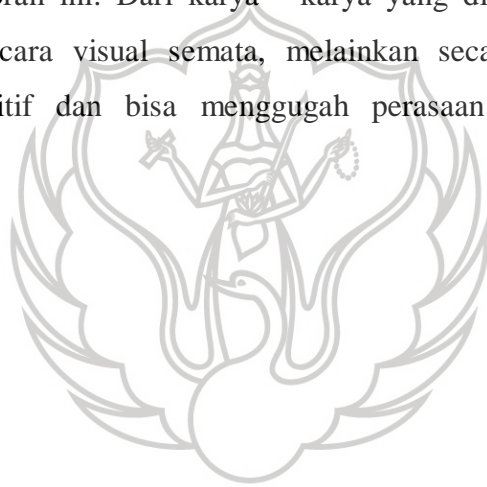
Munculnya ide atau gagasan dalam penciptaan Tugas Akhir seni lukis yang berjudul “Visualisasi Band Punk Sebagai Tema Penciptaan Seni Lukis” ini adalah sebagai wujud penyampaian pesan, ide maupun gagasan tentang pengalaman pribadi tentang musik *Punk* itu sendiri. Melalui band *Punk* yang menjadi sumber inspirasi akan divisualisasikan dalam sebuah karya seni lukis untuk menyampaikan perasaan, pikiran, wujud apresiasi, dan pengalaman kepada masyarakat luas.

Karya-karya dalam Tugas Akhir ini pada dasarnya merupakan wujud kegemaran penulis dalam mendengarkan musik *punk* yang memberikan dampak positif baik itu dalam melakukan kegiatan berkesenian atau kegiatan lainnya dan sebagai wujud apresiasi penulis terhadap kehadiran musik *punk* yang memberikan pengalaman hidup terhadap penulis. Atas dasar ketertarikan terhadap musik *punk* dalam memvisualisasikan pengalaman dan memvisualisasikan berbagai desain cover album, poster, serta foto yang sudah terseleksi tanpa mengurangi substansi, kemudian dituangkan dalam bentuk karya seni lukis.

Dalam proses pembentukan karya seni lukis tidak sedikit terjadi pengurangan dan penambahan dalam objek yang ditampilkan. Bertujuan untuk membuat keharmonisan dan komposisi yang menarik dalam proses penciptaan karya seni lukis. Selain itu mengambil bentuk figuratif yang berbentuk ilustratif dan kartunis dengan tujuan agar mempermudah dalam pemahaman karya seni untuk orang lain dalam penyampaian makna dan maksud yang ingin disampaikan. Hal tersebut untuk mencari kebebasan dalam mengolah objek sesuai apa yang diinginkan dan selera yang diinginkan.

Dalam pembentukan karya Tugas Akhir ini menampilkan 20 karya seni lukis, dimana setiap karyanya mencoba untuk menyampaikan tentang band yang mempunyai pengaruh terhadap kehidupan penulis dalam menjalankan aktifitasnya,

baik itu berupa pengalaman maupun aktifitas berkesenian. Tugas Akhir ini tentu saja memiliki banyak kekurangan, hal tersebut terjadi karena masih sedikitnya literasi dan pengalaman penulisan dalam penyampaian makna yang akan disampaikan. Kesalahan dan kekeliruan yang muncul tanpa disadari baik dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir, maupun dalam penyajian karya selama pameran karya seni lukis ini adalah suatu keterbatasan dan kewajaran sebagai setiap manusia. Pada karya Tugas Akhir ini penulis dituntut selektif, baik itu dalam lagunya, desain covernya dan logo band. Semoga laporan Tugas Akhir ini menjadi suatu yang bermanfaat bagi perkembangan seni lukis dalam akademisi, apresiator seni maupun masyarakat luas yang membaca laporan ini. Dari karya - karya yang diciptakan ini semoga tidak hanya dinikmati secara visual semata, melainkan secara muatan wacana dapat memberi nilai positif dan bisa menggugah perasaan dari setiap orang yang mengapresiasinya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Jhon Martono, Arsita Pinandita. 2009. *PUNK! Fesyen-Subkultur-Identitas*. Yogyakarta: Halilintar Books.

Website :

<http://www.punknews.org/article/23803/sejarah-musik-punk.html> (diakses jam 23:56 WIB, 01 Maret 2018).

<http://www.musikpopuler.com/2017/07/sejarah-perkembangan-musik-punk-dunia.html> (diakses jam 0:43 WIB, 02 Maret 2018).

<http://grup-semuthitam.blogspot.com/2008/09/posmodernisme-presentasi.html> (Diakses pada tanggal 10 Juli 2018, pukul 2:41 WIB).

<http://www.jagodesain.com/2017/02/style-desain-grafis.html> (Diakses pada tanggal 10 Juli 2018, pukul 3:05 WIB).

