

**PERANCANGAN GRAPHIC NOVEL PROSES KREATIF ARTWORK ALBUM  
PADA MUSIK METAL**



**Oleh**

**YVES ILALANG SIHKAMI**

**1310051124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

**PERANCANGAN GRAPHIC NOVEL PROSES KREATIF ARTWORK  
ALBUM PADA MUSIK METAL**



Oleh  
**YVES ILALANG SIHKAMI**  
1310051124

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual**

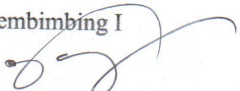
2019



Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**PERANCANGAN GRAPHIC NOVEL PROSES KREATIF ARTWORK ALBUM PADA MUSIK METAL** diajukan oleh Yves Ilalang Sihkami NIM 1310051124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Drs. Asnar Zacky, M.Sn.  
NIP 19671116 199303 1 001


Pembimbing II

FX. Widyatmoko, M.Sn.  
NIP 19750710 200501 1 001

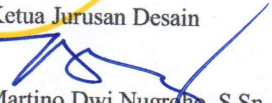
Cognate / Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn., M. Sn.  
NIP 19810405 200604 1 004

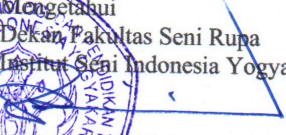
Ketua Program Studi Desain  
Komunikasi Visual

  
Indiria Maharli, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.  
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui  
Dekan, Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Saastawi, M.Des.  
NIP 19590802 198803 2 002



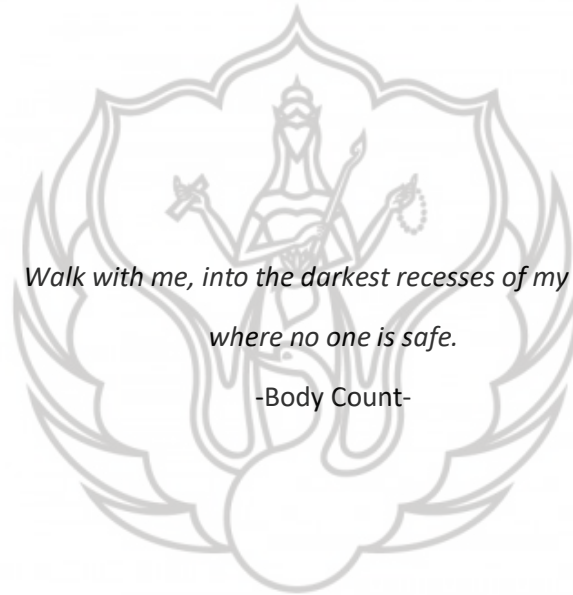
## PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan untuk:  
**Mereka yang merasa tidak tersesat dan hanya melihat hasil akhir.**

*Forging towards the sunset,  
igniting greater reality.*

-Anaal Nathrakh-



*Walk with me, into the darkest recesses of my mind,  
where no one is safe.*

-Body Count-

*Spiraling up through the crack in the sky,  
leaving material world behind.*

-Mastodon-

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yves Ilalang Sihkami  
NIM : 1310051124  
Fakultas : Seni Rupa  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul: **Perancangan Graphic Novel Proses Kreatif Artwork Album Pada Musik Metal** telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulisan ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 2019

Yves Ilalang Sihkami  
NIM: 1310051124

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yves Ilalang Sihkami  
NIM : 1310051124  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Graphic Novel Proses Kreatif Artwork Album Pada Musik Metal**.

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 Januari 2019

Yang Menyatakan,

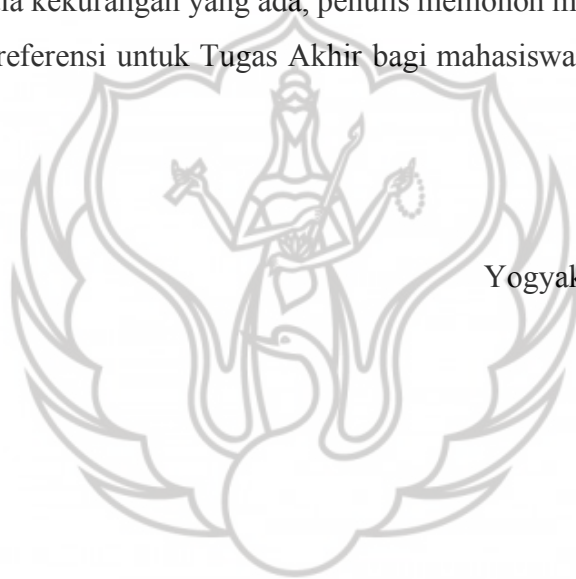
Yves Ilalang Sihkami



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas rahmat dan karunia Tuhan YME penulis dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Graphic Novel Proses Kreatif Artwork Album Pada Musik Metal. Adapun laporan ini disusun untuk memenuhi syarat, kewajiban, serta tanggung jawab untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Atas segala kekurangan yang ada, penulis memohon maaf. Semoga karya ini dapat menjadi referensi untuk Tugas Akhir bagi mahasiswa lain dan pihak-pihak yang terkait.



Yogyakarta, 17 Januari 2019

Yves Ilalang Sihkami

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan adanya tugas akhir berikut, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Berkat bantuan dan dukungan berbagai pihak, penciptaan Tugas Akhir tersebut dapat terwujud. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta;
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta;
3. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
4. Bapak FX Widyamoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., MT selaku Ketua Jurusan Desain;
6. Mas Edi Jatmiko selaku Dosen Wali yang mengerti kebutuhan saya;
7. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Bapak Kris Budiman dan Ibu Ratih Riskmadhara, untuk dukungan, cinta kasih, kesabaran dan *sponsorship* tunggal hidup saya;
9. Riandy Karuniawan dan Morgan selaku narasumber serta teman sharing ide dan seluk beluk ilustrasi;
10. Mas Ahmad Oka yang memberikan pencerahan, Mas Aji Satria serta teman-teman Gén Druwo Press buat Residensinya, serta Mas M. Hadid yang menyalurkan pengalaman bersama Rotasi Press;
11. *House Of Fine Family* Antonia dan Iwan Su yang sudah *ngopeni*, serta penunggu HOF, Gombol Widi, Anas, Awang, Juna, dan Lingga. Agungbud sobat ngobrolin skena. Viki yang selalu bertanya kapan selesainya karya ini. Niki sobat penulisan serta geng Kelas Pagi Yogyakarta. Arief Toyib, Vino, Adit Wulan, Pak Rama dan banyak lagi tim sukses TA ini. *My pal* Frida serta teman-teman yang mendukung dari angkatan 2013 serta *senpai-senpai* dan *kouhai-kouhai* tercinta;
12. Mastodon, Om, Zeal & Ardor, fucking Slayer, Richard Wagner, Parkway Drive, Suri, Sigmun, Melancholic Bitch, Chelsea Wolfe, Black Sabbath, Iron Maiden, Stravinsky, Behemoth, The Dillinger Escape Plan, Beethoven,

Pink Floyd, Ghaust, Kyuss, Burgerkill, Maximum The Hormone, Motörhead, *and all the God-tier playlist!*;

13. Clara Victoria *and also all the ancestor of philosophy and invention, I owe you a lot;*

14. Semua teman-teman dan pihak-pihak yang sudah membantu;

15. *Satan im Elohim, Gratia dei Divinitus Infinitus.*

Masih banyak kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran dengan senang hati diterima, untuk perbaikan di masa berikutnya. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi semua pihak.



Yogyakarta, 19 Januari 2019

Yves Ilalang Sihkami

## ABSTRAK

### PERANCANGAN GRAPHIC NOVEL PROSES KREATIF ARTWORK ALBUM PADA MUSIK METAL

Oleh: Yves Ilalang Sihkami

Penciptaan ini membahas tentang mengenai proses pembuatan karya *cover* album band metal dengan ide visual dengan pendekatan surealis, baik dalam aspek visual, maupun ide-ide yang berkembang berdasarkan penalaran sureal. Novel grafis ini menjabarkan proses kreatif dari beberapa seniman (desainer/ilustrator) yang dipilih melalui sudut pandang psikologi kognitif, seperti Piaget dan Poincare, konstruktivis seperti Vygotsky dan Graham Wallas serta pendekatan yang bersinggungan yaitu Psikoanalisis dan Behaviorisme. Psikoanalisis dan Behaviorisme dapat bersinggungan karena peran serta alam bawah sadar serta praktek (kebiasaan/pengalaman secara fisik) yang terjadi pada satu individu serta mengalami proses pengolahan *input* yang berubah-ubah sesuai dengan kondisi lingkungan, pengalaman masa kecil serta hasrat yang muncul maupun tidak. Pendekatan-pendekatan tersebut dikemas melalui karya sekuensial hitam-putih dengan menggunakan beberapa gaya yang ditonjolkan dan dirangkum secara subliminal agar tidak bersifat mendikte serta dapat memunculkan suasana surealis itu sendiri.

Kata Kunci: Novel Grafis, Proses Kreatif, Surealisme, Sampul Album, Musik Metal, Vygotsky, Poincare, Graham Wallas, Piaget, Psikoanalisis, Behaviorisme

## ABSTRACT

### *THE ALBUM ARTWORK'S CREATIVE PROCESS GRAPHIC NOVEL IN METAL MUSIC*

**By: Yves Ilalang Sihkami**

*This creation discussed about process of making album artwork metal band with idea of visual with the approach surrealist, good in the aspect of visual, and ideas are really based on reasoning surreal. This graphic novel outline the creative process of several artist (designer/illustrator) chosen by the point of view of cognitive psychology, such as Piaget and Poincare, Vygotsky and Graham Wallas constructivism and approach intersect the role and the unconscious and the practice of (habitual/ experience physically) that occurs in one individual as well as suffered management process change depending on their input by this environmental condition, childhood experience and desire are appear or not. This approaches packed in black and white sequential works and display several styles in order to accomplished the subliminal subliminal message that does not have a dictate intention and to bring the surrealist atmosphere itself.*

*Key Word: Graphic Novel, Creative Process, Surrealism, Album Cover, Metal Music, Vygotsky, Poincare, Graham Wallas, Piaget Psychoanalysis, Behaviourism*

## DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN .....	IV
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	VII
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	VIII
KATA PENGANTAR.....	IX
UCAPAN TERIMA KASIH.....	X
ABSTRAK.....	XII
ABSTRACT .....	XIII
DAFTAR ISI.....	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XVIII
DAFTAR TABEL .....	XIX
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	4
C. BATASAN MASALAH .....	4
D. TUJUAN PENCIPTAAN .....	5
E. MANFAAT PENCIPTAAN .....	5
F. METODE PENCIPTAAN.....	5
BAB II .....	8
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....	8
A. TINJAUAN KOMIK .....	8
1. MENGENAI KOMIK.....	8

2.	BENTUK DAN JENIS KOMIK.....	11
3.	UNSUR KOMIK.....	12
4.	MERANCANG KOMIK.....	19
<b>B.</b>	<b>PENGERTIAN DAN SEJARAH ROCK/METAL.....</b>	<b>20</b>
1.	MENGENAI MUSIK ROCK DAN METAL .....	20
2.	SEJARAH ESTETIKA METAL .....	22
<b>C.</b>	<b>APRESIASI MUSIK DI INDONESIA DAN PERAN RILISAN .....</b>	<b>30</b>
<b>D.</b>	<b>SUREALISME.....</b>	<b>35</b>
1.	ART DECO .....	36
2.	ART NOUVEAU .....	36
3.	DADAISME.....	37
4.	REALISME.....	38
5.	OP ART.....	39
6.	POP ART.....	39
<b>B.</b>	<b>UNSUR SUREALISME DALAM MUSIK.....</b>	<b>40</b>
<b>C.</b>	<b>PROSES KREATIF.....</b>	<b>41</b>
1.	LANDASAN TEORI.....	41
2.	TINJAUAN PUSTAKA.....	42
<b>B.</b>	<b>ANALISIS.....</b>	<b>44</b>
1.	ANALISIS DATA .....	44
2.	ANALISIS MEDIA.....	46
<b>BAB III.....</b>		<b>48</b>
<b>KONSEP DESAIN.....</b>		<b>48</b>
<b>A.</b>	<b>KONSEP KREATIF.....</b>	<b>48</b>
1.	TUJUAN KREATIF .....	48
2.	STRATEGI KREATIF .....	49
3.	ISI PESAN.....	50

4. FORMAT BUKU .....	50
<b>B. STRATEGI MEDIA .....</b>	<b>51</b>
1. MEDIA UTAMA .....	51
<b>C. PROGRAM MEDIA.....</b>	<b>52</b>
1. MEDIA UTAMA .....	52
<b>D. STRATEGI VISUAL.....</b>	<b>52</b>
1. BIG IDEA .....	52
2. ISI.....	60
<b>E. KONSEP KOMIK .....</b>	<b>62</b>
1. JUDUL.....	62
2. TEMA .....	62
3. KONTEN .....	62
4. LATAR.....	81
<b>F. <i>STORYLINE</i>.....</b>	<b>84</b>
<b>TABEL 3.1 TABEL <i>STORYLINE</i>.....</b>	<b>146</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>147</b>
<b>VISUALISASI.....</b>	<b>147</b>
<b>A. DATA VISUAL.....</b>	<b>147</b>
1. REFERENSI.....	147
<b>B. STUDI VISUAL .....</b>	<b>152</b>
1. STUDI TIPOGRAFI.....	152
2. STUDI WARNA .....	153
<b>C. STORYBOARD .....</b>	<b>154</b>
<b>D. SAMPUL BUKU.....</b>	<b>157</b>
1. REFERENSI.....	157



2. DESAIN JADI.....	158
<b>E. KARYA FINAL .....</b>	<b>160</b>
<b>F. MEDIA PENDUKUNG .....</b>	<b>198</b>
1. ZINE.....	198
2. KAOS.....	203
3. INFOGRAFIS .....	203
4. PEMBATAS BUKU.....	204
<b>BAB V.....</b>	<b>205</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>205</b>
<b>A. KESIMPULAN .....</b>	<b>205</b>
<b>B. SARAN.....</b>	<b>206</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>208</b>
<b>A. BUKU.....</b>	<b>208</b>
<b>B. ARTIKEL .....</b>	<b>209</b>
<b>C. FILMOGRAFI.....</b>	<b>209</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>210</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bird Eye Level.....	14
Gambar 2.2 High Angle.....	14
Gambar 2.3 Low Angle.....	15
Gambar 2.4 Frog Eye Level.....	15
Gambar 2.5 Eye Level.....	16
Gambar 2.6 Close Up.....	16
Gambar 2.7 Extreme Close Up.....	17
Gambar 2.8 Medium Close Up.....	17
Gambar 2.9 Long Shot.....	17
Gambar 2.10 Extreme Long Shot.....	18
Gambar 2.11 Black Sabbath.....	20
(Gambar 2.13 Meme yang menggambarkan stereotip tipikal audiens metal.....	22
Gambar 2.14 Contoh free stream full album dari label rekaman.....	32
Gambar 2.15 Bentuk thumbnails album pada aplikasi live stream Spotify.....	32
Gambar 2.16 Bentuk promosi merchandise rilisan fisik dalam aplikasi Spotify ..	33
Gambar 2.17 Bentuk thumbnails sebagai penunjuk album yang sedang diputar pada aplikasi iTunes.....	33
Gambar 2.18 <i>Print</i> cetak album 'Master Of reality' oleh Black Sabbath.....	34
Gambar 3.1 Post-Impresionis.....	53
Gambar 3.2 Chiaroscuro.....	54
Gambar 3.3 Gaya Psychedelic.....	54
Gambar 3.4 Gaya Impresionis.....	55
Gambar 3.5 Efek Topeng.....	55
Gambar 3.6 Tipografi Kaku (besi).....	56
Gambar 3.7 Tipografi Akar.....	57
Gambar 3.8 Tipografi Psychedelic.....	57
Gambar 4.1 Sketsa Piramid.....	147
Gambar 4.2 Sketsa Babylon.....	148
Gambar 4.3 Sketsa <i>High Road</i> dan <i>Country Road</i> .....	148

Gambar 4.4 Sketsa ruangan.....	149
Gambar 4.5 Sketsa setan .....	149
Gambar 4.6 Sketsa sosok perempuan dan Ziggy.....	150
Gambar 4.7 Sketsa Sigmund Freud dan Wanita Berkerudung.....	150
Gambar 4.8 Sketsa Morpheus dan tokoh komik Tsunade .....	151
Gambar 4.9 Sketsa Robert Johnson, Lemmy Killmister, dan Jimi Hendrix.....	151
Gambar 4.10 Sketsa André Breton, Salvador Dali, dan Gala Dali.....	151
Gambar 4.11 Sketsa Riandy, Sathar, sekaligus Morrgh .....	152
Gambar 4.12 (kiri) Font Galaksi Palapa dan (kanan) Font Galaksi Palapa .....	153
Gambar 4.13 (kiri) Tulis tangan tebal Gambar (kanan) Tulis tangan tipis.....	153
Gambar 4.14 Tulis tangan tebal.....	153
Gambar 4.15 Contoh cover pada abad ke 16 .....	158

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 .....	146
-----------------	-----

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komik merupakan media yang mampu mengenalkan konten dengan cara yang efektif. Telah banyak sekali komik yang dipergunakan untuk mengenalkan beragam pemikiran, budaya, bahkan produk ke dalam masyarakat serta membentuk pemahaman baru di dalamnya. Dengan mengikuti alur dari panel ke panel, konten dapat dinarasikan kepada pembaca secara perlahan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan komik untuk menarik pembaca baru, terutama anak, bahkan pada tahun 80-an banyak orang tua yang melarang anaknya membaca komik karena pada tahun-tahun tersebut jumlah pembaca berusia muda cukup banyak dan dianggap dapat mengganggu proses mereka belajar. Berdasar kondisi tersebut, pada tahun 2000 ke atas mulai banyak buku komik yang dipergunakan sebagai media pengenalan ilmu pengetahuan baik sejarah, ilmu pengetahuan sosial, alam, agama, bahkan yang meliputi persoalan hidup serta wahana kritik sosial. Namun, ketika melihat kemampuan komik yang dapat merangkum berbagai ilmu pengetahuan, bahkan ikut sebagai media untuk mengenalkan sejarah negara, media komik sayangnya masih belum banyak yang menyentuh pada pembahasan budaya sub-urban secara mendetail.

Musik sebagai salah satu bagian dari gaya hidup masyarakat modern menjadi salah satu wahana hiburan sekaligus dapat menjadi media untuk menkritik keadaan masyarakat di Indonesia. Banyak bermunculan kelompok-kelompok musik yang tidak hanya membawakan konten musik bertemakan kisah romansa, namun juga banyak yang membawa pandangan-pandangan ideologi dari yang paling eksplisit hingga yang paling implisit. Harus diakui bahwa konten-konten seperti itu banyak dibawakan oleh musik-musik berdistorsi, misalkan musik *Punk* hingga *Metal*. Pandangan-pandangan anti sistem disuarakan dalam nada dan kemudian diproses menjadi berwujud kepingan CD atau kaset. Dari sekian banyak album yang sudah dikeluarkan oleh

banyak musisi dengan berbagai macam aliran (*genre*) di Indonesia, banyak sekali album yang mungkin sudah diarsipkan oleh perusahaan rekaman, namun tidak banyak yang memperkenalkan pengarsipan tersebut kepada masyarakat. Sebutlah pengarsipan album pada genre musik *pop* pada pasar besar sudah ditunjukkan kepada khalayak agar dapat mempermudah menemukannya, namun pada *genre* lainnya masih belum tentu, misalkan pada *genre* musik *Rock* dan *Metal*.

Musik *Rock* dan *Metal* sendiri pada masa kini lebih distigmakan dengan penampilan serba hitam dan membawa kesan *macho*, memunculkan segmentasikan sendiri sehingga menimbulkan pandangan bahwa musik ini tidak bisa dinikmati khalayak umum. Misalkan musik *Rock* dan *Metal* disebut membawa pengaruh buruk kepada anak-anak karena membawa konten kekerasan, atheisme, serta anti-negara pada dekade 1980-an. Penikmat musik berdistorsi disebut memiliki pandangan yang berbeda oleh masyarakat kebanyakan (*mainstream*). Deena Weinstein menyatakan,

*".. the core of the metal audience is a subculture whose members have those demographic characteristics, not by chance, but because heavy metal music came to express utopian desires, the life-style, and the discontents of structurally defined segment of youth." (Weinstein, 2000: 102).*

Dari pandangan ini cukup mengemukakan bahwa musik *metal* menjadi sebuah bentuk tersendiri dari gaya hidup dan mengikat pendengar untuk "loyal" didalamnya. Segmentasi anak muda yang digambarkan sebagai subjek yang selalu mencari kepuasan, dengan kerap dikaitkan oleh masyarakat sebagai generasi yang kritis dan berjiwa pemberontak, menjadi gambaran bagaimana musik berdistorsi hidup diantara masyarakat. Namun, tidak semua anak muda menyukai musik metal karena tidak tertarik dengan konten yang disadurkan maupun stigma yang muncul tersebut contohnya seperti pandangan bahwa penikmat *Metal* adalah tipikal begundal dan kurang terdidik. Hal ini diindikasikan dengan bermunculannya kumpulan anak muda yang menggunakan kaos-kaos band besar yang belum tentu mereka mendengarkan

dan paham mengenai lagu-lagu dari band tersebut (*red: poser*).

Dalam penggambarannya, banyak tema yang bersifat fantasi yang dibawa dalam penggalan lirik musik metal, terutama yang dibawakan dalam ranah *underground*. Musik metal pada era 80-an terbagi pada dua ranah pasar yaitu pasar utama (*mainstream*) dan pasaran independen (*sidestream*). Dalam praktek bermusiknya, ide-ide kritik negra, kritik masyarakat, dan tema-tema non-kritik ataupun yang bersifat subliminal dibangun sebagai bentuk spirit penolakan atas tema-tema pasaran yang dianggap 'dapat diterima oleh masyarakat.' Praktek musik bersifat analogi ini telah dipraktikkan dalam praktek seni rupa sebagai bentuk perlawanan atas pasar sebelumnya, salah satunya adalah Surealisme. Surealisme merupakan gerakan dalam mengembangkan ide-ide nonformatif atas ide-ide yang dianggap dekat ataupun estetis pada para pendahulunya, seperti Realisme ataupun Impressionisme. Surealisme menjadi salah satu ide dalam pengembangan fantasi yang tidak dapat digambarkan pada benda-benda/kejadian-kejadian di kehidupan sehari-hari. Ide ini berjalan bersamaan dengan tema-tema yang disadurkan pada musik-musik metal sebagai bentuk perlawanan.

Meskipun sudah memasuki pasar Indonesia, apapun *sub-genrenya* hanya akan menjadi sekedar *trend* di Indonesia. Akan ada waktunya *trend* baru yang masuk dan menggantikan *trend* yang sebelumnya. Di sini diperlukannya pengarsipan agar dapat mendokumentasikan gejolak sosial yang terjadi pada masyarakat Indonesia tiap waktunya. Di sini peran dokumentasi tidak hanya berhenti pada beberapa pihak saja, namun perlu diperkenalkan kepada khalayak agar dapat membuka pemikiran-pemikiran baru kepada masyarakat luas, terutama dalam pembahasan proses kreatif *artwork* album musik yang jarang diulas oleh media musik di Indonesia.

Pembahasan proses kreatif dalam perancangan sebuah produk sendiri tidak hanya dilihat dari tahapan-tahapan dalam pembuatan produk, namun termasuk bagaimana meninjau ulang perspektif yang dibangun di dalam produk tersebut. Tim Brown menerapkan *design thinking* pada Ideo dengan menyusun inspirasi (*inspiration*), pembuatan ide (*ideation*) dan implementasi (*implementation*)

sebagai satu kesatuan yang akan saling berdampak dan memiliki perannya satu dengan yang lainnya sehingga tidak bisa dipisahkan. *Design thinking* yang dicetuskan oleh Tim Brown tersebut menjelaskan pola pikir dalam pembentukan sebuah karya desain, sebuah hal yang menjadi dasar dalam perancangan sebuah desain. Pada poin ini proses kreatif memang memiliki dasar acuan terhadap *design thinking* yang diterapkan oleh desainer yang membuat karya, namun kajian pada proses kreatif tidak hanya berhenti pada *design thinking* saja, namun termasuk faktor-faktor yang ikut mempengaruhi bagian-bagian dari sistem *design thinking* tersebut.

Munandar menyatakan bahwa kemampuan operasional sebuah kreativitas dapat dirumuskan sebagai "kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan originalitas dalam berpikir, serta kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan." (Munandar, S. C. U., 1997). Dari pendapat tersebut, dapat dilihat bahwa banyak faktor-faktor terperinci yang dapat menghasilkan sebuah karya. Sebuah karya dibangun dari beragam gagasan yang dimana tiap gagasannya memiliki cabang-cabang pemikirannya sendiri. Proses kreatif dalam sebuah karya merepresentasikan gejala-gejala sosial serta isi pemikiran dari sang pembuat karya tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik yang berisi kajian proses kreatif pada *cover* album kelompok-kelompok musik dengan pendekatan ide Surreal?

## **C. Batasan Masalah**

Perancangan ini dibatasi dalam wujud visual dengan data yang diambil dari tahun 2005 hingga 2015 dengan wilayah penelitian melingkupi Pulau Jawa. *Sample* yang diambil berasal dari kelompok-kelompok musik yang telah membuat *full-length album* di bawah label rekaman dengan ide Surreal.



#### **D. Tujuan Penciptaan**

Perancangan komik ini bertujuan untuk menunjukkan proses kreatif musik pada musik Metal di Indonesia serta mensosialisasikan proses kreatif *artwork* album yang cukup jarang diulas agar masyarakat semakin dapat menghargai peran desainer dalam membuat karya.

#### **E. Manfaat Penciptaan**

##### 1. Bagi Lembaga

Menjadi sumber referensi dalam pengarsipan musik.

##### 2. Bagi Masyarakat

Menjadi salah satu sumber referensi yang mudah diserap dalam memahami proses kreatif *artwork* Album serta keadaan musik Metal di Indonesia.

#### **F. Metode Penciptaan**

Dalam "*Making Comics*" oleh McCloud, beliau menyampaikan metode perancangan komik dengan "*5 Basic Types*" dimana data yang telah terkumpul perlu diakumulasi ulang dalam pemilihan gambar sehingga memberi batasan sekaligus dapat memberikan pesan dari gambar serta informasi yang disadurkan dalam teks. *5 Basic Types* terdiri dari *Choice Of Moment*, *Choice Of Frame*, *Choice Of Image*, *Choice Of Text*, dan *Choice Of Flow*.

Selain metode *5 basic Types* oleh McCloud, dalam mereduksi data menggunakan metode pendekatan 5W + 1H, yaitu *what*, *when*, *where*, *who*, *why*, dan *how* Yaitu:

1. *What* : Apa yang akan dirancang?
2. *Who* : Siapa target perancangan ini?
3. *Where* : Di mana Perancangan ini dipublikasikan?



4. *When* : Kapan perancangan ini dilakukan?
5. *Who* : Siapa *target audience* perancangan ini?
6. *Why* : Mengapa perancangan ini dibuat?
7. *How* : Bagaimana perancangan ini dapat menyelesaikan masalah komunikasi visual?

Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan melakukan:

1. Penelitian Kepustakaan

Merupakan penelitian dengan mempelajari berbagai sumber kepustakaan seperti buku, kamus, jurnal, makalah maupun data-data dari internet.

2. Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan dilakukan dengan cara pengamatan langsung di lapangan (wawancara).



## G. Metode Penciptaan

