

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GRAPHIC NOVEL PROSES KREATIF ARTWORK ALBUM
PADA MUSIK METAL



PENCIPTAAN

Oleh

YVES ILALANG SIHKAMI

1310051124

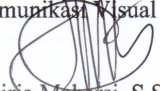
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

Jurnal 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.

Ketua Program Studi Desain
Komunikasi Visual


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



DAFTAR ISI

JUDUL	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI	3
ABSTRAK	4
A. Pendahuluan	6
B. Analisis Data	7
C. Konsep Karya	11
D. Karya	12
E. Kesimpulan	14
DAFTAR PUSTAKA	14

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

A. Pendahuluan

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 yang lebih eksplisit 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.

Dalam penggambarannya, banyak tema yang bersifat fantasi yang dibawa dalam penggalan lirik musik metal, terutama yang dibawakan dalam ranah *underground*. 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 dipraktekan 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.

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. *Design thinking* yang dicetuskan oleh Tim Brown 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.

Melalui karya ini, proses kreatif dalam menciptakan ide desain didokumentasikan dan dikemas ulang dalam cerita yang mengalir dan menyampaikan informasi secara tersublim. Hal ini menjadi sebuah tantangan dalam mengemas data yang akan diinput dan dirancang menjadi pesan-pesan subliminal dengan ide-ide yang berangkat dari tema Surrealis. Metodologi penelitian dalam karya ini melalui metode wawancara serta observasi kualitatif pada empat aspek, yaitu Surealisme, Proses Kreatif, musik Metal, dan sampul album dan dibatasi pada album musik bertemakan surealis dengan waktu rilis antara 2010 hingga 2015 di Pulau Jawa.

B. Analisis Data

1. Novel Grafis

Novel grafis dikemukakan pertama kali oleh Will Eisner pada karyanya, '*A Contract With God*' pada tahun 1978. Novel grafis dibedakan dengan buku komik dikarenakan pembahasan tema dan cerita yang cukup berbeda. Durasi cerita novel grafis sama seperti novel dan memiliki kuantitas halaman yang lebih banyak, begitu pula bentuk penceritaan akan lebih menyerupai novel daripada buku komik.

2. Metal

Musik sedari awal mengkomunikasikan perasaan dan permasalahan (konteks) yang dilihat, didengar, atau dialami oleh musisi dan kemudian berkembang untuk menyuarakan kritik, bahkan hinaan pada kelompok-kelompok tertentu (baik mayoritas atau minoritas) atau justru ke semua lapisan masyarakat. Musik rock dan terutama heavy metal membawa musikalitas dan tema yang 'transgressive'. "...*metal's transgression has caused it to be a frequently controversial music. Metal has variously embraced, rejected, played with and tried to ignore this controversy. At times, the controversy dies down and the previously transgressive becomes relatively harmless... Still, metal remains irrevocably marked by its controversial, transgressive tendencies. Indeed, the various moral panics that metal has been subjected to are not only constitutive, at least in part, of metal scenes, but are encoded in metal's transgression itself.*" (Titus Hjelm, Keith Kahn-Harris, dan Mark LeVine, 2012: 6). Hal ini menyebabkan musik berdistorsi (*red: cadas*) dikenali sebagai bentuk *counterculture* (budaya tandingan) dalam sejarah musik populer.

3. Artwork dan Peran Rilis

Melihat kemampuan Internet yang begitu cair, muncul banyak pergerakan untuk kembali menikmati rilis fisik. Tindakan ini diambil agar dapat menyampaikan bagaimana rilis fisik perlu untuk dihargai, terutama pada rilis fisik selalu diberi kredit mengenai orang-orang yang ikut andil dalam penggarapan album tersebut. Tidak seperti format *download*, terutama *free download*, yang sangat jarang memberikan kredit (pengecualian kepada netlabel dan rilis dibawah lisensi *Creative Commons*). Dalam beberapa komunitas dan beberapa website yang berfokus pada gaya hidup, mulai banyak yang membahas mengenai "mati"nya rilis fisik. Dalam hal ini,

muncul indikasi bahwa rilisan fisik dinilai memiliki nilai 'elit' karena memunculkan tren *vinyl* dengan harga pembanding yang cukup tinggi daripada kaset dan CD.

Sama seperti mendatangi pameran, maka karya seni dapat dinikmati serta dinilai bagaimana pembangunan semantik yang diulas di dalamnya dalam penilaian bentuk fisik. Berdasarkan wawancara penulis dengan Riandy dan Morrg, mereka memberikan pendapat bahwa karya yang di-*posting* di media sosial dapat memiliki dampak. Dampak baiknya yaitu memungkinkan munculnya lahan kerja dari klien baru serta menunjukkan status mereka aktif dalam berkarya, di lain sisi memungkinkan pembajakan, dan karya akan dinilai sebatas untuk di-*like*; untuk menunjukkan status dari pemberi *like* bahwa mereka *update*, paham seni, dan alasan-alasan lain. Beberapa kebijakan untuk menjaga *sleeve* bagian dalam untuk tidak dipublikasikan secara *online* menjadi salah satu cara untuk menaikkan nilai jual dari *artwork* album musik. Perihal cetak mencetak dalam *artwork* menjadi salah satu cara untuk mengakali penghargaan terhadap *artwork* yang dirancang, namun di lain sisi, terdapat pilihan-pilihan tertentu yang diterapkan para *artworker* itu sendiri dalam mencapai penghargaan *artwork* yang mereka inginkan atau harapkan dari audiens mereka yang perlu diulas lebih dalam; mengenai tujuan politis, kebutuhan, harapan, dan perihal-perihal yang perlu diserap ulang dari karya mereka.

4. Surealisme

Surealisme berawal dari pergerakan yang dipopulerkan oleh Salvador Dalí yang berlangsung berkisar tahun 1924 hingga 1966. André Breton, seorang penyair, membentuk pergerakan Surealisme baik dalam literatur atau seni visual pada tahun 1924 dengan mempublikasikan "The First Manifesto of Surrealism". Pergerakan ini muncul sebagai bentuk penerimaan penemuan yang terjadi pada abad ke 17 dan 18 mengenai individualisme, yang mengangkat supresi superior yang irasional: ketidaksadaran pikiran. Breton

sebagai seorang Marxist serta pembaca Freud yang tertarik mengenai alam bawah sadar melihat Surealisme memiliki tujuan untuk membebaskan diri dari manusia dari rasionalisme yang sudah dibangun dalam struktur masyarakat terhadap seseorang.

Surealisme tidak berakar dari sebuah gaya lukisan, namun adalah ide. Dalam praktek seni rupa, Surealisme melahirkan beberapa gaya seperti Automatism, selain itu pula banyak pengembangan dari Dadaisme, Kubisme, Post-Impresionis dan lainnya yang ikut dalam bagian dari Surealisme dan ke depannya menjadi salah satu pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung dalam modernisme dan seni kontemporer.

5. Proses Kreatif

Proses kreatif diterapkan dalam menciptakan alur cerita termasuk didalamnya kemungkinan-kemungkinan visual yang akan diterapkan. Seperti yang dapat dilihat dari keseluruhan teori tersebut, persepsi tiap individunya mempengaruhi aksi dan reaksi satu individu kepada lingkungannya, baik bersifat massal maupun perseorangan. Apa yang menjadi reaksi balik dapat menjadi efek berkelanjutan kepada satu individu. Tidak hanya satu aspek pada satu individu, namun beragam aspek dalam satu individu. Implementasi yang dibangun secara sederhana dibentuk berdasarkan input-input terdahulu, permasalahan-permasalahan yang muncul, serta kondisi psikologis, serta di dalamnya alam bawah sadar dari seseorang. Alih-alih respons seseorang berdasar kesadaran, justru proses hingga mencapai tahap sadar sendiri melalui proses olah alam bawah sadar. Faktor-faktor yang berbeda memungkinkan pendekatan-pendekatan yang berbeda dari tiap narasumber dalam melalui proses kreatif mereka. Empat teori yang digunakan dalam menelaah proses kreatif yaitu berangkat dari teori Graham Wallas, Jean Piaget, Poincare, dan Vygotsky

C. Konsep Karya

Tujuan kreatif perancangan buku novel grafis mengenai proses kreatif *artwork* CD pada musik Metal di Indonesia adalah mengedukasi pentingnya apresiasi ulang pada *artwork* album musik Metal, di mana genre musik ini masih belum disentuh khalayak luas dibandingkan musik pop yang gencar disebar oleh media-media massa mayor, terutama peran desain dalam proses kreatif dalam merancang *artwork* album. Begitu pula kesadaran akan pentingnya rilisan agar dapat menghargai orang-orang yang telah ikut andil dalam pembuatan album, melihat bahwa kredit yang dilayangkan pada masyarakat tertera pada rilisan album, dan tidak hanya mencari bajakan dari *Internet*.

Dalam proses komunikasi, banyak cara pengemasan konten yang disampaikan, salah satu bentuk komunikasi yang cukup sering digunakan, terutama oleh media, adalah metode komunikasi dengan menyisipkan pesan subliminal. Metode ini banyak dipergunakan oleh iklan, film, atau pun lagu dalam menyisipkan pesan yang ingin ditonjolkan tanpa perlu eksplisit. Dalam prakteknya, pesan subliminal digunakan untuk membentuk pola pemikiran di alam bawah sadar.

Pendekatan melalui pesan subliminal ini dipilih melihat kemungkinan pembaca modern semakin cepat dalam menerima komunikasi secara lugas, dan perlunya mengurangi porsi informasi yang lugas agar dapat memungkinkan audiens dapat menikmati cerita sekaligus memasukkan pesan-pesan yang ingin disampaikan tanpa menyuguhkan informasi tanpa diolah ulang.

D. Karya



E. Kesimpulan

Proses kreatif dalam menelaah ide-ide yang kompleks memberikan penjelasan dalam logika berpikir para kreator dengan ide-ide yang tidak terbayang sebelumnya. Ide-ide tersebut sendiri berasal dari input-input yang telah dibangun dari pengalaman hidup dan diolah melalui nalar maupun ketidaksadaran. Hal ini yang menjadikan proses kreatif menjadi penting, terutama pada aspek visual: melihat rekam jejak atas pengalaman-pengalaman yang tidak dapat dijelaskan melalui verbal, serta melihat kemungkinan-kemungkinan atas segala pengalaman yang pernah disadari atau belum disadari. Hal ini menjadi penting dalam menelaah kembali peran desain dalam masyarakat serta para perancangannya.

Tentu tidak seluruh orang menelaah apa yang terjadi dibalik sebuah rupa yang dirancang, yang kadang disebut *final oriented*, hanya melihat apa yang ditampilkan, tidak melihat proses dalam perancangannya. Ini lah mengapa penelitian dan bentuk-bentuk publikasi atas pentingnya proses kreatif perlu dihadirkan dalam masyarakat. Selain kepada masyarakat, pihak kreator, dapat mempelajari serta mengenali bagaimana sebuah proses dilakukan. Proses kreatif menjadi penting melihat bagaimana pentingnya brainstorming ide, dan tidak hanya menghadirkan desain yang sekedar estetis. Proses kreatif menjadikan sebuah bahan pembelajaran dalam mengenali orang lain serta menghargai kembali proses yang telah dialami oleh diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Boneff, Marcel, (1998) *Komik Indonesia*, Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.

Campbell, David (1986) *Mengembangkan Kreativitas*, Yogyakarta: Kanisius.

Hjelm, Titus, Keith Kahn-Harris dan Mark LeVine (2012) *Heavy Metal As*

Controversy And Counterculture, Sheffield: Equinox Publishing.

McCloud, Scott, (2001) *Understanding Comics*, Jakarta: Kepustakaan Populer Graamedia.

McCloud, Scott, (2006) *Making Comics*, New York: Harper Collins Publishers.

Middleton, Richard, (2006) *Voicing The Popular: On The Subjects Of Popular Music*, New York: Routledge.

Munandar, Utami, (2002) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.

Piper, Jonathan, (2013) *Locating Experiential Richness In Doom Metal, San Diego*: eScholarship University of California Electronic Theses and Dissertations; (<http://escholarhip.org/uc/item/7bq7387s>).

Sternberg, Robert J., (1999) *Handbook Of Creativity*, Cambridge: Cambridge University Press.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, (2005) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Weinstein, Deena, (1991) *Heavy Metal: The Music And Its Culture*, Boston : Da Capo Press.

B. ARTIKEL

Astina, I Gde. (2009) *Let The Devil Speak*. Rolling Stone Indonesia, Oktober. Hlm. 14.

Editorial Hai. (2012) *Rock Indonesia Bergema*. Hai Magazine, September. Hlm. 27.

C. FILMOGRAFI

Kaminski, Bernie. 2001. *VH1: 80's Metal Documentary*. Warner-Amex Satellite Entertainment, 42 mins.

Urasawa, Naoki. 2014. *Manben Season 1 Episode 0*. NHK Japan. Tokyo, Japan, 44 mins.