

**VISUALISASI LIRIK LAGU SANGKAKALA BAND  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Adi Ardiyansyah**

**NIM 1212330021**


**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**VISUALISASI LIRIK LAGU SANGKAKALA BAND SEBAGAI IDE  
PENCIPATAAN SENI GRAFIS** diajukan oleh Adi Ardiyansyah, NIM 1212330021,  
Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas seni Rupa Insitut Seni  
Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
pada tanggal 19 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Bambang Witjaksono, M.Sn.

NIP 19730327 199903 1 001

Pembimbing II

  
Drs. Andang Suprihadi P. MS.

NIP 19561210 198503 1 002

Cognate/Anggota

  
Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.

NIP 19760510 200112 2 001

Ketua Jurusan/

Program Studi/ Ketua/ Anggota

  
Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M. Sn

NIP 19761007 2006041 001

  
Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des

NIP 19590802 1988032002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah diberikan, sehingga Proses Tugas Akhir Penciptaan Seni terselesaikan dengan baik tanpa halangan suatu apapun. Tugas akhir penciptaan karya seni grafis cetak dalam yang berjudul “Visualisasilirik Lagu Sangkakala Band Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Rupa Murni, Minat Utama Seni Grafis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dari proses penciptaan karya dan penulisan masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki untuk lebih baik lagi kedepannya. Dari ketidaksempurnaan dalam tahapan pengerjaan Tugas Akhir Ini diharapkan kritik dan masukan yang bersifat membangun untuk pembelajaran kedepannya.

Penulisan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan motifasi dari berbagai pihak, dengan rasa hormat dan ucapan terimakasih yang mendalam yang diberikan lewat berbagai bentuk dari moril dan materi, terima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Tugas Pembimbing Tugas Akhir selaku dosen pembimbing 1, terimakasih atas kritikedansaranyangtelah diberikan selama ini. Dengan begitu banyak masukan yang diberikan begitu banyak pelajaran selama proses penulisan skripsi.
2. Selaku dosen pembimbingIIyangtelahmemberikanbanyak masukan dan kritik dalamlaporanmaupun karya hingga dapat selesai dengan baik. dan mengajarkan tata cara penulisan yang baik yang sangat berguna untuk proses kedepan.
3. Segenapsemuapersonil band Sangkakala
4. Bapak Drs. Suwarno, M.Hum. selaku dosen Wali
5. Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M. Sn. Selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institute Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. M. Agus Burhan selaku Rektor Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dosen- dosen yang telah mengajarkan dan memberikan banyak ilmu selama masa studi.

8. Bapakdanibuyang terus mensupport dan doa yang selalu dipanjatkan untuk kelancaran selama menempuh perkuliahan.
9. Segenap dosen dan staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Sahabat yang selalu mensupport dan memberi banyak masukan selama proses berkarya sampai penulisan skripsi.



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumus Penciptaan.....	9
C. Tujuan dan Manfaat.....	9
D. Makna judul.....	10
BAB II KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	12
B. Konsep Perwujudan.....	36
BAB III PEMBENTUKAN DAN METODE PENCIPTAAN	
A. Proses Pembentukan	
1. Bahan.....	48
2. Alat.....	52
3. Teknik.....	61
4. Tahapan Pembentukan.....	62
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	68
BAB V PENUTUP.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102

## DAFTAR GAMBAR

### • GAMBAR ACUAN

<b>Gambar 1.</b> Baronblankon, Araruna, “cover album Sangkakala”,2012.....	44
<b>Gambar 2.</b> Albrecht Durer,”Adam danHawa”,.....	45
<b>Gambar 3.</b> Heridono, Kuasa Tahta, 2014.....	46

### • BAHAN DAN ALAT

<b>Gambar 5.</b> Plat kuningan 0.5mm .....	49
<b>Gambar 6.</b> Tinta offset.....	49
<b>Gambar 7.</b> FeCl (fericlorida / fericlorid).....	50
<b>Gambar 8.</b> Thinner.....	50
<b>Gambar 9.</b> Air jernih .....	51
<b>Gambar 10.</b> Kertas.....	51
<b>Gambar 11.</b> Snowman 700Calligraphy.....	52
<b>Gambar 12.</b> Ampelas.....	52
<b>Gambar 13.</b> Pembersihkaca.....	53
<b>Gambar 14.</b> Blinder.....	53
<b>Gambar 15.</b> Wadahplastik.....	54
<b>Gambar 16.</b> Potongan plat.....	54
<b>Gambar 17.</b> Tissue.....	55
<b>Gambar 18.</b> Doube tape bening.....	55
<b>Gambar 19.</b> Cutter.....	56
<b>Gambar 20.</b> Tintaspidol.....	57

<b>Gambar 21.</b> Kuas.....	57
<b>Gambar 22.</b> Aseton.....	58
<b>Gambar 23.</b> Spons	
<b>Gambar 24.</b> Plastikminyak.....	59
<b>Gambar 25.</b> Mesincetak	
<b>Gambar 26.</b> Pakudanpisaucukil.....	60
<b>Gambar 27.</b> Gunting	
<b>Gambar 28.</b> Penggaris.....	61

• **TAHAPAN PEMBENTUKAN**

<b>Gambar 21.</b> Proses pembuatan sketsa.....	62
<b>Gambar 22.</b> Proses pengasaman.....	63
<b>Gambar 23.</b> Membersihkan plat denganairjernih.....	64
<b>Gambar 24.</b> Proses pembersihantinta offset.....	65
<b>Gambar 25.</b> Basahikertasdengan air.....	66
<b>Gambar 28.</b> Proses Mencetak dan Menambahkan Tinta.....	66
<b>Gambar 34.</b> Hasil Akhir.....	67

## Abstrak

Mendengar lagu-lagu rock membuat penulis merasakan energi semangat yang kuat berhasil merasuk ke dalam jiwa serta liriknya yang berisi tentang kritik, optimisme, dan narasi keseharian hidup dengan cerita yang ringan. Berawal dari pengalaman rasa itu, penulis kemudian melakukan *self-talk* ke dalam diri sendiri untuk semakin menguatkan semangat dan motivasi, karena musik bukan hanya didengarkan saja tetapi sebagai semangat untuk diri sendiri dan hiburan bagi penulis. Musik rock sendiri adalah sebuah ungkapan ekspresi jiwa dari segala hal yang dirasakan, baik itu cinta, pemberontakan, pencarian jati diri, kebebasan, dan keberanian menghadapi permasalahan hidup. lagu-lagu Sangkakala bercerita apa adanya dan peristiwa-peristiwa kehidupan atau realita sosial, lifestyle dari kehidupan orang kabupaten, dengan lirik yang berbunga-bunga dan menggunakan bahasa kiasan layaknya sebuah karya sastra yang mempunyai ekspresi jiwa yang dipengaruhi pengalaman yang telah ada dalam jiwa pengarang secara mendalam melalui proses imajinasi. seperti peristiwa-peristiwa yang nyata terjadi di masyarakat maupun diri sendiri.

Sebagai media ekspresi dua dimensional dengan menggunakan suatu teknik, yaitu cetak dasar, cetak tinggi, cetak dalam, dan cetak saring sebagai hasil karya seni grafis dari senimannya. Karya cetak yang mempunyai identitas suatu penggandaan, yakni hasil karya yang dibuat lebih dari satu dengan hasil yang sama.

**Kata kunci :** visualisasi, lirik, Sangkakala, senigrafis



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seorang seniman menciptakan karya seni dari suatu pengalaman yang telah dia lihat dan rasakan sebelumnya secara sadar atau tidak. Begitu pula peranannya, selalu mampu merekam apa yang dia lihat dan dengar, merasakan serta memahami setiap peristiwa yang dialami. Perkenalan dengan musik rock terjadi ketika penulis masih duduk di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Band rock pertama yang disukai oleh penulis yakni Stance Punk. Stance Punk merupakan sebuah band punk rock Jepang dengan lagu-lagu yang banyak digunakan untuk mengisi *opening* anime. Kegemaran penulis menonton anime menjadi pemicu awal dari proses pengenalan dan ketertarikan terhadap band rock. Waktu itu tahun 2008 sumber untuk mencari referensi lagu rock masih terbatas. Sejumlah kecil penyebab keterbatasan tersebut, di antaranya terkendala kepemilikan ponsel ketika SMP dan warung internet (warnet) yang masih jarang ditemui. Salah satu cara untuk mencari referensi musik rock adalah dengan bermain gim konsol *Playstation* (PS), *Guitar Hero*. *Guitar Hero* adalah permainan *nge-jam* (arti kata JAMMING ini adalah bermain kesenian bersama-sama namun lebih seringnya dihubungkan dengan bermain musik). Dengan lagu-lagu band rock yang sudah terkenal, seperti *Beast and the Babies* yang dinyanyikan oleh *Avenger Sevenfold*, dan lagu lain seperti *Billion Dollar Babies* milik *Alice Cooper*. Hingga terjadi perkembangan sumber referensi pada saat kelas dua. Perkembangan tersebut berlangsung sejak mempunyai teman untuk saling berbagi referensi lagu rock, seperti *Linkin Park*. Di samping rutinitas untuk saling berbagi, terbentuklah sebuah grup bernama *The Militer* dengan jumlah anggota hanya empat orang. Selain berbagi referensi, ketua anggota group juga menjejalkan lagu-lagu rock lain dengan memutar lagu rock setiap hari. Dengan keberadaan grup dan

rutinitas berbagi tersebut, referensi *group band* dari luar negeri menjadi banyak saat telah duduk di kelas tiga. Seiring berjalannya waktu, ketika duduk di bangku kelas sepuluh Sekolah Menengah Atas (SMA) tahun 2010, penulis tergerak untuk menjelajahi musik rock lebih luas lagi. Waktu itu karena referensi penulis tentang musik rock yang ada di Indonesia masih sedikit, dikarenakan waktu itu musik pop yang bertema tentang cinta lah yang populer di kalangan anak muda dan band-band pop mulai banyak berumuculan karena sedang populernya. Seperti band Hello, Drive, Kangen band, D'Bagindaz dan Kerispatih. Penulis mencari referensi musik rock Indonesia tidak hanya di tahun 2010 saja tetapi juga mencari lintas generasi seperti tahun 90-an dan 80-an. Karena di zaman 90-an dan 80-an selalu dibilang menjadi masa-masa kejayaan emas para musisi rock di blantika musik Indonesia. Mengenang masa emas rocker Indonesia dimana panji bendera rock begitu fenomenalnya karena banyak musisi rock yang terkenal seperti Edane, Inca Christie, Roxx, Sket, U Camp, Mel Shandy dan Nike Ardilla.

Karena penulis mempunyai teman untuk berbagi referensi musik rock dan waktu itu dia memberikan referensi sebuah group band yang menganut aliran Nu-metal dan Alternative-rock yaitu Saint Loco. Waktu itu group band Saint Loco begitu terkenal selain karena lagu-lagunya yang sering masuk *chart* acara musik Mtv, gaya rambut sang vokalis yaitu Joe menjadi populer dikalangan anak SMA pada tahun 2010. Dengan gaya rambut polem (poni lempar) menjadi cirri khas anak muda dan dianggap meningkatkan ketampanan maupun kekeranan. Pun demikian adanya kondisi pada saat masih duduk di bangku kelas dua dan kelas tigayang hanya bisa mendengarkan lagu rock dari tayangan TV, belum berkesempatan untuk bisa melihat langsung konser band rock, karena sebagai anak rumahan dan belum mempunyai uang untuk berangkat.

Mendengar lagu-lagu rock membuat penulis merasakan energi semangat yang kuat berhasil merasuk ke dalam jiwa serta liriknya yang berisi tentang kritik, optimisme, dan narasi keseharian hidup dengan cerita yang ringan. Berawal dari pengalaman rasa itu, penuliskemudian melakukan *self-talk* ke dalam diri sendiri untuk semakin menguatkan semangat dan motivasi, karena musik bukan hanya

didengarkan saja tetapi sebagai semangat untuk diri sendiri dan hiburan bagi penulis.

Setiap manusia mempunyai hobi yang berbeda-beda, seperti bermain sepak bola, membaca, dan mendengarkan musik –terutama rock. Bagi anak yang menyukai lagu rock pada era sekarang, pasti sudah tidak asing lagi dengan program televisi seperti DCDC MUSIK KITA di Global TV dan RADIO SHOW di TV One yang pernah menyiarkan musik rock dan metal di televisi nasional. Musik rock di Indonesia sendiri sudah dapat diterima dan diapresiasi oleh masyarakat Indonesiasaat ini. Beda halnya pada zaman Orde Baru, program seperti DCDC MUSIK KITA dan RADIO SHOW tidak akan bisa tayang di televisi nasional. Hal ini disebabkan musik beraliran keras seperti rock dan metal yang berbau barat termasuk dalam daftar yang dilarang di Indonesia.

Berbagai genre musik di Indonesia dinilai semakin tumbuh berkembang sepanjang tahun 2017. Tidak hanya pop, kini dangdut, jazz dan genre musik lainnya sudah sangat berkembang. Di samping era media sosial, layanan streaming musik dan perkembangan internet dianggap juga berpengaruh terhadap perubahan itu. Penikmat musik jadi jauh lebih bebas untuk mendengarkan apa yang mereka mau. Pada tahun 2017, industri musik Indonesia tengah diramaikan dengan sejumlah lagu-lagu yang menjadi perbincangan dan sering diputar. Dimulai dari ‘Akad’. Lagu milik group musik Payung Teduh yang beraliran antara folk, keroncong dan jazz menjadi populer karena banyak penikmatnya dan sering dipakai untuk lagu pernikahan. Selanjutnya ada Via Vallen yang bergenre dangdut, dengan lagu ‘Sayang’. Lagu ini cukup sukses bukan hanya di ranah dangdut, namun juga ranah musik secara umum. Berkembangnya genre-genre musik di Indonesia tidak menjadikan musik rock menjadi tidak terkenal dan tidak diminati, seperti di Yogyakarta perkembangan seni yang sangat tinggi menyebabkan munculnya beberapa komunitas-komunitas pencipta seni. Seni musik merupaka cabang yang banyak digemari oleh anak muda. Jogja juga mempunyai beberapa band besar sudah dikenal di belantika musik Indonesia. Seperti Sheila On 7, Shagydogg, dan Letto. Selain berkembangnya musik Jazz,

Pop, dan Hip Hop, perkembangan musik rock tidak sebesar seperti yang terjadi di Jakarta atau Bandung. Namun walaupun perkembangannya tidak terlalu besar tetapi telah menghasilkan band-band rock tidak kalah dari band rock Jakarta maupun Bandung, seperti Sangkakala, band rock asal Yogyakarta ini telah mengibarkan bendera macannya sejak 2005 hingga saat ini. Saat ini industri hiburan di kota Yogyakarta belakangan semakin hari semakin berkembang, variasi tempat hiburan semakin banyak, sehingga lahan untuk pekerja hiburan berkarya dan bekerja bertambah. Beberapa tahun terakhir ini, penyanyi, band semakin mendapatkan peluang di berbagai lini industri hiburan. Menurut Paksi Raras Alit sebagai musisi, “industri musik di Yogyakarta tidak semeriah tahun 2005-2010. Masa itu menjadi era emas bagi industri music independen di kota pelajar ini. Memang saat itu tidak terlalu banyak tempat hiburan, namun animo pelaku industrinya saat tinggi. Band-band independen selalu merilis karya dalam bentuk fisik, dan berbalik dengan sekarang dimana banyak band melakukan rilisan dalam bentuk fisik dan tidak berinovasi secara karya”.<sup>1</sup>

Musik rock sendiri adalah sebuah ungkapan ekspresi jiwa dari segala hal yang dirasakan, baik itu cinta, pemberontakan, pencarian jati diri, kebebasan, dan keberanian menghadapi permasalahan hidup. Kegelisahan ini yang selalu menjadi tema maupun lirik dari lagu-lagu band rock. Hal inilah yang membuktikan bahwa ternyata musik pun tidak lepas dari lika-liku kehidupan.

---

<sup>1</sup>MYMAGZ, “Perkembangan Industri Musik di Yogyakarta”, diakses dari <http://www.mymagz.net/perkembangan-industri-musik-di-yogyakarta/>, pada tanggal 24 Juli 2019 pukul 2:19 AM



Salah satu aksi panggung band Sangkakala di acara JogjaROCKarta 2018, Sabtu (27/7/2018)

<https://www.google.com/amp/s/amp.matamata.com/life/2018/10/28/200000/sangkakala-diarak-bregada-kumpulan-penonton-jogjarockarta-2018>

Sangkakala Band adalah grup musik yang berasal dari Bantul, D.I. Yogyakarta. Berdiri pada tahun 2005, Sangkakala sangat dekat dengan kehidupan kampus karena tiga dari lima anggota Sangkakala pernah mengenyam pendidikan di Seni Murni ISI Yogyakarta, dua sisanya dari Seni Musik dan Media Rekam. Dengan beranggotakan Baron a.k.a Blankon sebagai Voakalis, Ikbal sebagai penyayat gitar elektrik, Rudy Atjhe sebagai pembetot bas, Tatang sebagai pemukul drum dan terakhir Andreas Wahyu Kurniawan sebagai pemetik gitar. Dengan menganut gaya *heavy metal glam rock*, yaitu dengan berdandan seperti layaknya band-band glam rock, namun dengan musik yang lebih keras (*heavy metal*). Lagu-lagunya berceria tentang peristiwa-peristiwa kehidupan atau realita sosial, lifestyle dari kehidupan orang kabupaten, seperti peristiwa-peristiwa yang nyata terjadi di masyarakat maupun diri sendiri.

Setelah lulus dari seragam putih abu-abu, tepatnya pada tahun 2012, penulis melanjutkan pendidikan ke Jogja, dan banyak bertemu dengan orang-orang yang mempunyai minat yang sama, yaitu menyukai lagu-lagu rock. Bermula dari itu pula penulis mulai bisa menonton secara langsung band-band rock yang sedang tampil di atas panggung. Kendati waktu itu masih berupa konser-konser tanpa biaya tiket masuk, alias gratis, seperti Rock Siang Bolong, dan KickFest (karena menjadi salah satu bagian dari komunitas yang membuka *stand* disana, maka

gratis). Saat telah duduk di bangku kuliah semester lima pada tahun 2014, penulis diajak salah satu teman untuk pertama kalinya menonton konser pertunjukan dari band Sangkakala di Bentara Budaya Yogyakarta (BBY). Ketika kali pertama melihat penampilannya di atas panggung, band ini sudah terlihat beda dari semua grup musik yang pernah penulis kenal, tepatnya band rock di Indonesia. Band ini memanfaatkan panggung untuk dijadikan semacam *fashion show* dengan mengenakan pakaian dan atribut band Heavy Metal Glam Rock pada era 80-an, lengkap dengan aktraksi pesta kembang api. Bermula dari situlah penulis penasaran dan tumbuh ketertarikan terhadap band Sangkakala, dan mulai mengikuti aktivitasnya melalui media sosial.

Ketika melihat konser pertunjukan secara langsung, penulis merasakan interaksi antara penonton dan grup band yang menyebabkan histeria bagi penonton, hal ini adalah sebuah ekspresi. Gerakan agresif mengikuti irama, bertubrukan, lompat-lompat, hingga aksi panggung dari grup band tersebut. Keterkaitan antara penonton dengan band di atas panggung seperti berkelindan dan saling membutuhkan. Kedua hal tersebut kemudian menjadi tidak dapat dipisahkan dari “atmosfir” sebuah pertunjukan yang menarik.

Ketidakhlian penulis dalam bermain musik tidak menyurutkan kesukaan dan ketertarikan pada musik. Penulis masih senang mendengarkan musik, mendatangi acara-acara musik rock khususnya Sangkakala. Pada pertengahan tahun 2015, penulis mulai memburu *merchandise* dengan menabung terlebih dahulu dari uang kiriman orang tua setiap bulan, mulai dari *Compact Disc (CD)* hingga yang lainnya. Sejak 2015 hingga saat ini, hampir setiap hari penulis selalu mendengarkan lagu-lagu Sangkakala sambil menyanyikan liriknya. Semua itu, penulis lakukan karena *passion* penulis yang memang berada pada musik.

Lagu-lagu Sangkakala begitu digemari oleh penulis karena kebetulan ada beberapa lagu Sangkakala yang dirasa *related* dengan kejadian apa yang pernah dirasakan oleh penulis. Salah satu contoh adalah pada lagu berjudul *Kawan x Lawan*. Liriknya bercerita seperti ini:

Siapa kawan siapa lawan  
Malaikat menyeramkan  
Siapa kawan siapa lawan  
Iblis menyenangkan

liriknya bercerita tentang kemungkinan-kemungkinan seorang kawan yang sangat bisa menjadi lawan, seperti malaikat baik yang bisa menjadi iblis jahat, atau sebaliknya. Lagu tersebut menggambarkan sebuah realita tentang kondisi lingkungan pertemanan atau hubungan masyarakat, yang tanpa kita semua sadari bahwa yang terlihat baik belum tentu akan berdampak baik bagi kita.

Terciptanya sebuah karya seni berawal dari kemampuan penciptanya dalam menikmati, mengekspresikan nilai-nilai estetis yang ada di sekelilingnya. Sehubungan dengan proses terciptanya karya seni, factor-faktor tersebut misalnya segala sesuatu yang ada di sekeliling seniman. Proses penciptaan karya seni tentu tidak dapat dilepaskan dari pengalaman yang menlingkupi kehidupan seniman tersebut, bisa disebabkan oleh apa saja yang bersala dari sekitar seniman. Bermula dari idea tau gagasan yang timbul, lalu ada proses penciptaan, sampai dengan karya tersebut lahir dan terwujud adalah merupakan rangkaian atau kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pengertian seni yang menjadi acuan adalah pendapat menurut Soedarso SP yaitu:

“Seni merupakan hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya. Pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik, sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pada manusia lain yang menghayatinya”.

Tema lagu Sangkakala sangatlah menarik untuk diangkat dalam bahasa visual. Lirik lagu yang menggunakan bahasa kiasan maupun bahasa yang berbunga-bunga. Seperti pada lagu *Hotel Berhala*, terdapat bahasa kiasan seperti “Vibrator, sikap fundamentalis”. Oleh sebab itu, lagu-lagu yang dihadirkan Sangkakala melalui musik rock-nya menarik untuk dibawa dan diangkat dalam Seni Grafis. Selain dari pada lagu-lagunya sangat dekat dengan keberlangsungan

kehidupan sosial disekeliling kita maupun yang kita alami sendiri, liriknya diciptakan apa adanya dari apa yang dirasakan oleh Vokalis sebagai pencipta lagu. Melalui jaring-jaring hubungan itulah, kemudian dapat dimunculkan keterkaitan yang menciptakan pengalaman estetis bagi penikmat karya seni. Sehingga akhirnya menginspirasi penulis untuk memvisualkannya melalui seni grafis pada tugas akhir ini.

Karya sastra lahir dari ekspresi jiwa yang dipengaruhi pengalaman yang telah ada dalam jiwa pengarang secara mendalam melalui proses imajinasi. Suatu karya sastra dinilai baik apabila mampu meninggalkan suatu pesan dan kesan bagi pembacanya. Sementara pembaca merupakan seseorang yang memang dapat menikmati sebuah karya sastra sekaligus mendapat pembelajaran yang bernilai darinya. Lagu merupakan jenis karya sastra berupa puisi yang dilagukan. Lagu dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan kritik sosial. Lagu adalah salah satu bentuk puisi yang paling akrab dengan masyarakat, jika dibandingkan dengan bentuk-bentuk sastra lainnya. Lagu menjadi sarana efektif, karena kita mendengarkan lagu hampir setiap hari dan setiap saat dimanapun berada. Harry Roesli pada tahun 70-an memperkenalkan lagu-lagu yang menyindir pemerintah maupun lingkungan sosial sekitar. Salah satu lagu yang terkenal darinya adalah Malaria (1973). Musik yang menjadi kontrol pemerintah dalam bertindak, dan musik menjadi salah satu masalah sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat.



## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Berdasar dari latar belakang tersebut, maka tugas akhir ini dirumuskan ke dalam beberapa poin rumusan, di antaranya:

1. Lirik lagu Tema band Sangkakala seperti apa yang akan diilustrasikan ke dalam karya Seni Grafis?
2. Bagaimana memvisualisasi lirik lagu dari band Sangkakala ke dalam karya Seni Grafis?
3. Bagaimana teknik cetak yang digunakan dalam mewujudkan ide?
4. Bagaimana karya disajikan?

## **C. TUJUAN**

1. Memvisualkan teknik cetak Seni Grafis dalam karya Tugas Akhir.
2. Memvisualkan ide-ide lirik lagu band Sangkakala dalam karya Seni Grafis.
3. Menjelaskan simbol tema-tema lirik lagu band Sangkakala dalam karya Seni Grafis.

## **D. MANFAAT**

1. Sebagai sarana ekspresi diri dan juga studi pembelajaran bagi penulis.
2. Memberi visualisasi kepada publik tentang ilustrasi dari lirik lagu band Sangkakala.

## **E. MAKNA JUDUL**

Judul yang diangkat dalam Tugas Akhir ini adalah **“Visualisasi Lirik Lagu Sangkakala Band Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis”**. Berikut makna judul dan penjelasan setiap kata.

### 1. Visualisasi

Visualisasi adalah perubahan konsep menjadi gambar visual untuk menampilkan suatu informasi yang ada secara umum dan mudah dipahami.

### 2. Lirik

Lirik merupakan ekspresi seseorang tentang suatu hal yang sudah dilihat, didengar maupun dialaminya. Dalam mengekspresikan pengalamannya, penyair atau pencipta melakukan permainan kata-kata dan bahasa untuk menciptakan daya tarik dan kekhasan terhadap lirik atau syairnya.<sup>2</sup>

### 3. Lagu

Lagu adalah seni nada atau suara dalam kombinasi urutan temporal yang biasanya diiringi dengan alat musik untuk menghasilkan irama atau suara berirama.

### 4. Band Sangkakala

Band Sangkakala adalah karya seni rupa dengan media musik/*band* secara global. Sangkakala merupakan kolektif berekspresi secara audio visual yang bukan hanya memainkan instrumen musik, tetapi juga menyertakan unsur visual.<sup>3</sup>

### 5. Ide/Penciptaan

Rancangan yang tersusun didalam pikiran atau gagasan.<sup>4</sup> Memusatkan pikiran (angan-angan) untuk mengadakan sesuatu.

<sup>2</sup> Daewoo, "Pengertian Lirik Lagu", diakses dari <http://daemoo.blogspot.com/2012/01/pengertian-lirik-lagu.html?m=1>, pada tanggal 21 Juli 2019 pukul 12:33 PM.

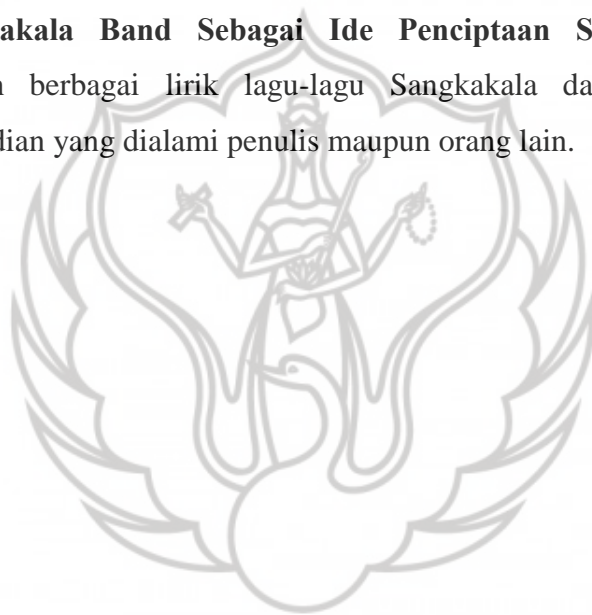
<sup>3</sup> Baron Kapulet Araruna, blankon. (vokalist Sangkakala Band). 2018. "Arti dari Sangkakala Band". Hasil wawancara pribadi: 4 Mei 2019, 18 : 16 Pm, WhatsApp.

<sup>4</sup> W.j.s.Poerwadarminta.(ed), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta:BalaiPustaka,1976).

## 6. Seni grafis

Sebagai medium ekspresi dua dimensional dengan menggunakan suatu teknik, yaitu cetak dasar, cetak tinggi, cetak dalam, dan cetak saring sebagai hasil karya seni grafis dari senimannya. Karya cetak yang mempunyai identitas suatu penggandaan, yakni hasil karya yang dibuat lebih dari satu dengan hasil yang sama.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksudkan dengan judul **“Visualisasi Lirik Lagu Sangkakala Band Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis”** adalah memvisualkan berbagai lirik lagu-lagu Sangkakala dalam kehidupan dan kejadian-kejadian yang dialami penulis maupun orang lain.



---

<sup>5</sup> Donald Saff & Deli Sacilotto, *Printmaking: History and Process*, (Holt, Rinehart and Winston, 1978).