

**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

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

VISUALISASI LIRIK LAGU SANGKAKALA BAND SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Adi Ardiyansyah, NIM. 1212330021,
Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juli 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa

Murni/ Ketua/ Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M. Sn
NIP 19761007 2006041 001

**A. Judul : Visualisasi Lirik Lagu Sangkakala Band Sebagai Ide
Penciptaan Seni Grafis**

B. Abstrak

Oleh :

Adi Ardiyansyah

1212330021

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 berbun-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, seni grafis

Abstract

Hearing rock songs makes the writer feel a strong energy of energy that successfully penetrates into the soul and the lyrics that contain criticism, optimism, and daily narrative of life with a light story. Starting from the experience of that feeling, the writer then conducts self-talk into himself to further strengthen enthusiasm and motivation, because music is not only listened to but as a passion for self and entertainment for the writer.

Rock music itself is an expression of the soul's expression of all things that are felt, both love, rebellion, identity, freedom, and courage to face life's problems. Sangkakala songs tell what they are and life events or social realities, lifestyle from the lives of the people of the regency, with flowery lyrics and use figurative language like a literary work that has an expression of the soul that is influenced by experience that has existed in the soul of the author deep through the process of imagination. like real events that occur in the community and yourself.

As a two-dimensional expression medium using a technique, namely basic printing, high printing, internal printing, and filter printing as the result of the artist's graphic art. Printed works that have the identity of a duplication, namely the work made more than one with the same results.

Keywords: visualization, lyrics, Trumpets, graphic arts

C. PENDAHULUAN

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.

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”.

C.1. Latar Belakang penciptaan

Setiap manusia mempunyai hobi yang berbeda-beda, seperti bermain sepak bola, membaca, dan mendengarkan musik –terutama rock. 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.

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.

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-nyamenarik untuk dibawa dan diangkat dalam Seni Grafis. Selain daripada 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 di lingkungan masyarakat.

C.2. Rumusan / Tujuan

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?

Proses

kreatif dalam Tugas Akhir ini bertujuan untuk memvisualkan teknik cetak seni grafis dengan simbol-simbol dan metafora. Melalui karya seni grafis bertema visualisasi lirik lagu Sangkakala band, penulis menawarkan sudut pandang baru dari apresiator. Dengan adanya proses berkarya ini, diharapkan karya seni yang diciptakan mampu menjadi sarana ekspresi diri dan juga studi pembelajaran bagi penulis.

D. Teori dan Metode

D.1. Teori

Musik saat ini sudah tidak hanya “dikonsumsi” melalui alat dengara atau telinga saja, tetapi sudah jauh lebih kompleks. Melalui musik, Penulis bisa mempunyai semacam ‘obat alternatif’ sebagai obat semangat untuk dikonsumsi sehari-hari. Yeni Rachmawati dalam buku Musik Sebagai Pembentuk Budi Perkertimemaparkan tentang musik dan manusia, hakikat musik, pengaruh musik terhadap manusia, musik dan budiperkerti, dan peranan musik dalam pembentukan budiperkerti. Musik dapat mempengaruhi kehidupan manusia.

Dalam menciptakan sebuah karya seni lirik lagu Sangka kala menarik perhatian penulis untuk mengilustrasikan menjadi sebuah karya Seni Grafis. Selain lagu-lagu yang bercerita apa adanya dan peristiwa-peristiwa kehidupan nyata sosial, lifestyle dari kehidupan orang kabupaten, dengan lirik yang berbungabunga 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.

Lagu-lagu yang dibuat, mereka lebih fokus pada masalah sosial yang terjadi disekitarnya dan edukasi. Edukasi yang mereka berikan kebanyakan pada karya-karya yang dibuat dan untuk masalah sosial, salah satu lagu mereka yang berjudul “Kansas”, ini adalah model singkatan atau akronim yang ngetren era 90-an, di dalam lirik lagu Kansas mereka dengan bebas berbicara apa adanya, sebuah kejujuran yang mestinya memalukan, karena mestinya kenakalan merupakan sebuah kewajiban, bukan perilaku yang harus dihindari, layaknya proses hidup, nakal adalah aktivitas yang memang harus dilakukan, dalam lagu Kansas contohnya anak nakal seperti beringas, durjana, bajingan, persetandan sebagainya, memang demikian aktivitas yang

mewakili anak mudak etikamencari jati dirinya. Tapi di lirik terakhir di lagu Kansas yaitu Kami Anak Nakal Suatu Saat Akan Sadar menjadisebuah kesadaran akan timbul buah dari penyimpangan. Seseorang yang nakal harus memahami sebuah kesadaran yang pernah dilakukan. Tanpa kita ketahui lagu ini menjadi bentuk edukasi secara nyata, praktek langsung untuk memahami dosa atau semacamnya dan di luar adalah kebaikan.

Berdiri pada tahun 2005, band Sangkakala lebih mengacu pada genre secara global, yaitu rock karena mereka masih memainkan distorsi dan beberapa jenis suarayang dimiliki juga bukan jenis suara metal, selain itu mereka dari awal juga tidak mengkatagorikan jenis musik mereka. Untuk urusan aliran yang diambil oleh band Sangkakala lebih ke urusan penulis dan pengamat musik, mereka hanya memainkan band saja yang kebetulan secara global masih dalam genre rock.

Sangkakala adalah band yang tetap menjunjung tinggi kearifan lokal sebagai *imej* mereka, dengan tampil apa adanya layaknya Roker dari desa. Tanpa perlu berlagak palsu dengan harus terlihat serba ada dan mewah. Akhirnya mereka membuat istilah Rock Kabupaten, sebuah genre Rock yang dipengaruhi oleh nuansa-nuansa Kabupaten.

Sangkakala merilis album pertama mereka yang berbentuk *compact cassette* (kaset pita) berjudul “macanista ep” yang dirilis oleh Yes No Weve pada tahun 2010. “macanista ep” tersebut merupakan rekaman konser mereka di Taman Budaya Yogyakarta (TBY). Berisi lagu-lagu yang selalu mereka bawakan di atas panggung, yaitu Into The Raw, Rock Live At Rollercoaster, Gang Bang Glam Rock, Hotel Berhala, dan Tong Setan.

Album ke dua yang mengambil tema Heavymetalithicum akan berisi 9 lagu. Selain dicetak regular, Sangkakala juga menyediakan CD kemasan eksklusif yang dibuat sangat terbatas. Daftar lagu dalam album Heavymetalithicum adalah, Into The Raw, Rock Live At Rollercoaster, Sangkakala, Gang Bang Glam Rock, Hotel Berhala, Heavymetalithicum, Kawan x Lawan, Kansas dan Tong Setan.

Dinamakan Heavymetalithicum karena nama tersebut melambangkan sebuah era, Heavy Metal.

penulis memilih teknik Etsa Karena mempunyaiefek hitam putih, untuk menggambarkan pada perasaan atau emosi pribadi yang bersifat dramatis yang memancing emosi dan perasaan seperti gaya *romantikisme*. Gaya ini sendiri menekankan pada tingkat emosi yang tinggi atau peraan dati dari seniman itu sendiri, aliran ini memiliki pikiran yang dalam dan hasil yang tidak terduka ketika menyelesaikan sebuah karya. Gaya *renaissance* sendiri berpengaruh dengan karya tugas akhir ini, karena seni pada zaman *renaissance* cenderung lebih realistis, humanis, dan sedikit lebay karena jika dilihat dari patung dan lukisannya, pasti menampilkan sosok manusia yang dianggap ideal (sixpact, kekar, maskulin, dan tampan jika modelnya laki-laki).

Berkarya merupakan keinginan untuk menuangkan berbagai kegelisahan yang ada dalam diri. Dalam mengerjakan sebuah karya seni dibutuhkan seorang penghayat yang punya bentuk psikis yang dihasilkan dari proses hayati oleh dunia idenya yang juga merupakan hasil proses imajinasi atau proses kreativitas.¹Peristiwa yang telah terjadi dapat direnungkan karena dari situ sebuah ide untuk berkarya bisa muncul. Pengalaman yang dirasakan menimbulkan keinginan untuk menuangkan kegelisahan dalam karya. Melalui karya seni seorang seniman mencoba mengungkapkan kembali gagasan tentang objek-objek yang ada di dalam lirik lagu dengan bahasa rupa.

Dengan berbagai wujud dan bentuk simbolik tertentu, disatukan menjadi sebuah narasi bergambar dengan cerita didalamnya. Dalam karya teridentifikasi beberapa ciri naratif yakni adanya peristiwa, tokoh, ruang, alur, vokalisasi, dan sudut pandang.²

¹ Dharsono, (Sony Kartika) *Pengantar kritik seni* (Penerbit: Rekayasa Sains Bandung, 2007), pp. 20-24

² Acep iwan saidi, "Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia" (Yogyakarta: ISACBOOK, 2008) p. 151

D.2. Metode

Dalam mewujudkan karya seseorang seniman akan menuntut kebebasan untuk karyanya. Dipengaruhi dengan beberapa faktor yang dating dari dalam maupun luar. Seperti latar belakang sosial, kultural, dan lingkungan akademik maupun sosial. Suatu hasil seni selain merefleksikan diri seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri seniman itu pun terpengaruh lingkungan pula). Selain mendengarkan lagu-lagu dan menonton konser rock, faktor-faktor lingkungan, menjadi gagasan utama penulis dalam menciptakan karya pada tugas akhir kali ini.

Faktor di luar inilah yang memengaruhi penulis dalam berkarya. Sedangkan faktor dari dalam adalah penceritaan penulis tentang kejadian-kejadian yang telah dialami dari diri penulis yang berupa aspek kejiwaan. Aspek kejiwaan meliputi cara pandang dan emosi. Aspek kejiwaan dan pengalaman-pengalaman hidup selama ini seperti sakiti itu maupun cobaan hidup, menjadi acuan untuk berkarya dengan mengilustrasikan pengalaman-pengalaman dari dalam diri tersebut serta di luar menjadi lirik lagu. Agar subjektivitas dalam berkarya menjadi *real* dan tidak mengada-ada.

Dengan visualisasi gaya *art merchandise*, karena band dan *art merchandises* saling berkaitan tak hanya menjadi sebuah bentuk pengukuh bagi keberadaan band tersebut, namun, *merchandise* juga bisa dipandang sebagai wujud simbiosis mutualisme antara sang idola dan para penggemarnya. Karena sang kala adalah sebuah band yang memiliki visual untuk ditampilkan merekamemanfaatkan hal itu untuk membuat *art merchandise* seperti tote bag, enamel pin, sampul album *Heavy metal* *thematic* yang di

buat seperti jaket kulit layaknya band metal 80-an. *Art merchandises* sendiri merupakan tempat berkreasi mereka dalam menuangkan imajinasi yang ada di kepala sebagai seniman yang pernah kuliah di kampus seni. Penjualan barang dagang diproduksi secara standar dengan cara yang memengaruhi rasa keindahan dengan mengkoordinasi produksi, pemasaran, strategi iklan, tampilan, dan penjualan. Kesempatan untuk memiliki karya-karya seniman dengan harga yang lebih terjangkau memang merupakan suatu nilai. Penulis memiliki misi untuk menghubungkan seni dengan penggemar seni dan masyarakat luas.

Sebagai penyampai gagasan, penulis ingin mengangkat simbol-simbol atau hal-hal yang digambarkan dalam bentuk ilustrasi. Simbol adalah apa saja yang diberikan arti dengan persetujuan umum dan kesepakatan atau kebiasaan, kata, data, isyarat yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang lain: arti, kualitas, abstraksi gagasan, atau objek.³ Salah satunya mendukung terciptanya suatu bentuk yang mampu mewakili secara visual dari lagu-lagu band Sangkakala.

³Loren Bagus (ed), Kamus Filsafat (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005), p. 1007

E. Hasil Pembahasan



Gambar.2. "Rock Live At Rollercoaster"

Etsa di atas kertas, 40cm x 50cm, 2019

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

“Ayo maju janganlah kau ragu karena mala ini adalah malam kita
Jangan sungkan maju kedepan terikan kata rock, rock bois”

Dalam karya ini, penulis ingin menggambarkan tentang seorang yang penat menjalankan kehidupan, dan bingung untuk menghibur dirinya. Lalu ia memanjat pohon kalpa atau pohon harapan. Pohon yang dipercaya dapat mengabulkan semua harapan yang bagi mereka berdoa kepada pohon ini, lebih tepatnya pohon kalpa merupakan media perantara manusia dan dewa. Setelah itu, datanglah sebuah sosok berkepala hewan yang berbadan manusia dengan menunggangi kendaraan awan seperti layaknya dewa dan diiringi suara terompet Sangkakala, kibaran bendera berlogo band Sangkakala juga membawa kunci untuk masuk dan merasakan *rollercoaster* ala band Sangkakala. Mengajak untuk menghilangkan penat dikepala dan jangan ragu ataupun sungkan, karena malam ini, kita semua hadir untuk menikmati sebuah pertunjukan dari band Sangkakala.



Gambar.6. “Hotel Berhala”

Etsa di atas kertas, 40cm x 50cm, 2019

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

“Terlahir sebagai bangsa yang terkapar

Merayap menyembah dan menjilat
Berfikir bahwa barat yang paling hebat
Tak sadar ratusan abad mati
Tak perlu munafik senyam-senyum tolol
Menjilat sok bertingkah arif
Menggenggam kualitas menyembah kuantitas
Berdagang agama kecantikan dan tahta”

Suatu benda yang disakralkan, dipuja, dan disembah sebagai barang suci, apapun bentuknya. Entah itu berwujud uang, kekuasaan, *brain fashion*, maupun jabatan. Semua kepercayaan yang didasari atas kepercayaan. Dalam salah satu kepercayaan, menuduh yang lain sesat, yang terdahulu dikatakan bodoh/sesat, sementara yang sekarang dianggap paling benar. Dahulu, orang menyembah kekuatan alam, karena kekuatan alam masih gelap bagi mereka. Kemudian mereka menyembah matahari, menyembah bulan, karena hakekatnya belum diketahui. Kemudian mereka menyembah dewa-dewa di surga, karena alam

surga masih gelap bagi mereka. Semua itu adalah penyembah berhala, hanya berhalanya yang berbeda-beda.

Dalam karya ini menceritakan tentang sebuah hotel berhala, seperti saga tentang dunia misterius yang dibumbui pesta orang-orang janggal. Hotel berhala berkisah tentang *hedonisme* dan juga penyembahan terhadap setan. Hotel ini diibaratkan sebagai oase di tengah padang gurun yang gersang, yang menawarkan kekuasaan dan harta. Tapi ternyata itu semua adalah fatamorgana. Kenyataannya, semua itu adalah perangkat yang membuat orang harus menyerah dan terbelenggu. Digambarkan terdapat figur wanita menaiki singa. Singa tersebut sebagai simbol tentang kekuasaan tertinggi dari semua binatang darat. Sementara seorang wanita yang menaiki singa tersebut sedang menjual tubuhnya untuk mendapatkan kecantikan abadi, takhta, dan harta. Lalu terdapat figur seseorang dibelakang wanita tersebut yang mengantre untuk menyembah setan. Ada pula sesosok anak kecil bersayap yang sedang membawa botol minuman berisi moke atau sopi, digunakan untuk menyambut kedatangan tamu. Hal tersebut, sebagai tandabahaya sudah diterima sebagai keluarga baru. Seseorang yang sedang

meminta-minta dan menyembah setan untuk mendapatkan jabatan dan harta berlimpah. Dan yang terakhir adalah figur berwujud setan bernomor 666 sebagai penguasa atas kehendak yang dia inginkan, dan di tangan kiri setan tersebut, ia memegang dildo (alat bantu seks) sebagai simbol kenikmatan semata atau semu, lalu di tangan kiri memegang tiga ular yang merupakan simbol penggoda, dalam Alkitab yang menyatakan dosa asal manusia oleh Adam dan Hawa disebabkan oleh ular.

F. Penutup

Tugas akhir ini, sebagai media pembelajaran diri untuk menyikapi berbagai masalah yang diresahkan seorang seniman. Lewat berbagai permasalahan, seorang seniman dituntut agar kritis dalam menyikapi setiap permasalahan yang mengganggu pikiran. Lewat berkarya, seorang seniman dapat menyampaikan apa yang dipikirkannya. Ketika apa yang dipermasalahkan berhasil diungkap lewat sebuah karya, seorang seniman juga dituntut untuk belajar mendalami apa yang dipermasalahkan, dengan terus belajar dari apa yang ingin diungkapkan, agar tidak ada kerancuan. Karya seni berperan sebagai media komunikasi visual, dan untuk memahaminya harus dengan cara dilihat dan dirasakan tanpa adanya teks untuk memahaminya.

Melalui terselesaikannya proses penciptaan karya secara keseluruhan, diharapkan akan adanya masukan berupa saran dan kritik kepada penulis terhadap karya-karya yang sudah dibuat. Penulis merasa masih banyak kekurangan dari segi teknis dalam proses permasalahan penulisan dan perwujudan karya seni. Hal ini dibutuhkan sebagai pembelajaran dalam tahapan evaluasi untuk menyikapi permasalahan hingga mampu diaplikasikan dalam sebuah karya. Melalui kritik dan saran yang diberikan oleh para penikmat seni dan masyarakat, menjadikan proses pembelajaran untuk menciptakan sebuah karya akan lebih matang kedepannya.

G. DaftarPustaka

Blankon, Kapulet, Araruna, Baron, (vokalist Sangkakala Band). 2018. “Arti dari Sangkakala Band”. Hasil wawancara pribadi: 4 Mei 2019, 18 : 16 Pm, WhatsApp

Blankon, Hendra, Athe, Rudy, tentang kriteria personil, wawancara, education music centre, 25 Juni 2019, 19:00.

Blankon, Hendra, tentang Sangkakala, wawancara, education music centre, 25 Juni 2019, 19:00.

Blankon, Hendra, tentang personil, wawancara, education music centre, 25 Juni 2019, 19:00.

Dharsono, (Sony Kartika) *Pengantar kritik seni* (Penerbit: Rekayasa Sains Bandung, 2007).

Kartika, Sony, Dharsono & Perwira, Ganda, Nanang, *Pengantar Estetika* (Bandung: Rekayasa Sains, 2004).

Langger, k, Susanne, *Manusia Multi Dimensional sebuah Perenungan Filsafat*, (PT Gramedia, Jakarta, 1983), Hal 77

Mariato, Dwi, M, *Seni Cetak Cukil Kayu*, (penerbit: Kanisius, 1980), Loren Bagus (ed), *Kamus Filsafat* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005).

Saidi, Iwan, Acep, ”*Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*” (Yogyakarta: ISACBOOK, 2008)

Susanto, Mikke, “Abstraksi Valasara”, Katalog Pameran Tunggal Made Wiguna Valasara *Marshalling Lines and \color*, Galeri Canna 22 Januari- 4 February 2009,

Sp, Soedarsono, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, (Penerbit: Jakarta, Studio Delapan Puluh Enterprise, 2000), hal 56.

saidi, iwan, Acep, ”*Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*” (Yogyakarta: ISACBOOK, 2008)

Greg, Soetomo, *Krisis seni Krisis Kesadaran*, (yogyakarta: Kanisius Yogyakarta, 2003),

Saff, Donald & Sacilotto, Deli, *Printmaking: History and Process*, (Holt, Rinehart and Winston, 1978).

W.j.s.Poerwadarminta.(ed), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta:BalaiPustaka,1976).

Website

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.

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

