

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Musik post rock telah menjadi dorongan kreatif bagi penulis sejak masih remaja. Musik memberikan tempat istirahat dan berbagai inspirasi artistik. Musik yang diolah berdasarkan instrumen tanpa ada suara vokal memiliki fase dinamis, mulai dari tempo melankolis, hingga ledakan mendadak dengan distorsi gitar dan drum, dan akhirnya berjalan harmonis dengan alunan gitar yang mendayu-dayu. Seolah menggantikan tugas lirik, seluruh komposisi unsur musik post rock menyampaikan makna musik secara imajiner. Dinamika dalam musik ini sangat merepresentasikan apa yang dirasakan penulis melalui perjalanan hidupnya, khususnya pada masa remaja.

Fase remaja biasanya dihantui oleh ketidakpastian, dan musik post rock menjadi dopamin kepada penulis, sehingga memberikan rasa damai saat mendengarkan musik tersebut. Musik post rock membantu penulis menjadi tenang, sehingga dapat melihat sekeliling dengan kondisi pikiran yang lebih rasional. Pengalaman estetika yang dirasakan selama mendengarkan musik ini menghasilkan kesan yang melankolis, namun ada beberapa fase perasaan yang ditimbulkan dari sebuah band tertentu. Kesan visual yang halus dan lembut dari musik ini menjadi sumber penciptaan visual penulis yang dapat

divisualisasikan dengan garis lengkung halus atau objek yang simetris dan non-simetris.

Jika musik post rock menjadi sumber inspirasi kreasi pengarang, seni grafis stensil menjadi alat untuk memvisualisasikan kesan dari musik tersebut. Seni grafis stensil adalah seni grafis yang menganut sistem cetak saring, dimana proses pencetakan menggunakan media penyaring untuk menciptakan objek gambar, kelebihan dari teknik stensil adalah dapat membuat objek menjadi banyak dan presisi pada setiap objek nya. Hal tersebutlah yang membuat stensil mempunyai kelebihan yaitu proses pengaplikasian yang cepat dan presisi.

bukan berarti membuat master stensil membutuhkan waktu yang cepat juga, justru sebaliknya, pembuatan master stensil membutuhkan ketelitian yang tinggi dan waktu yang cukup lama, namun disitulah kenikmatannya, karena proses yang panjang, penulis begitu menikmati proses berkarya, ditambah lagi dengan hasil akhir karya yang otentik. Dari ketertarikan inilah penulis mengambil bidang ini untuk berkarya dalam proses tugas akhir ini.

Perjumpaan pertama penulis dengan seni grafis stensil adalah ketika masih duduk di bangku sekolah menengah, dimana penulis sering bermain Playstation, salah satu seri game bernama game Tony Hawk yang terdiri dari skatebord dan bertema urban. Misi dari permainan ini adalah tentang bermain skateboard, dan tokoh dalam game ini akan melewati tembok di jalan, dan menandai gambar di dinding dengan stensil. Penulis sangat antusias melihat

teknik tersebut karena terlihat sederhana dan cepat saat mengaplikasikannya ke dalam ruang, ia juga bersemangat melihat kehidupan remaja di lingkungan perkotaan.. Berawal dari ketertarikan tersebut, penulis mulai mencoba membuat karya stensil pada jenjang SMA, menggunakan pewarna air sebagai mediumnya, meniru logo merek skateboard pada saat itu, dan menerapkan desain tersebut ke dalam skateboard.

Kecenderungan musik postrock yang Instrumentalis, dan jenis karya yang non figuratif yang penulis buat sangatlah cocok untuk diintertekstualkan, karena memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menginterpretasikan apa yang disampaikan dengan simbol pada bidang masing-masing, menurut penulis hal ini sangatlah emosional. Kedua jenis bidang ini mengutamakan kepekaan hati, inilah yang membuat musik postrock dan seni stensil yang saya buat begitu similar, dimana musik post rock yang berifat instrumental menyampaikan makna dari musik nya 100 persen menggunakan instrumen musik, seperti gitar, bass, drum, bahkan instrumen elektronik, ini yang membuat musik ini sungguh emosional, begitu pun karya stensil yang penulis buat, dimana karya yang penulis buat 100 persen menggunakan unsur-unsur seni rupa, seperti garis, warna, tekstur, bidang, volume, dan ruang.

Dalam karya yang penulis buat, musik Post Rock bertransformasi menjadi bentuk karya seni rupa, yang didalam nya terdapat objek-objek yang menggambarkan akan kesan yang dirasakan dari musik post rock, lebih tepatnya objek non figuratif ataupun abstrak. Dikarenakan faktor audio musik

post rock yang instrumental dan visual dari karya seni grafis stensil yang penulis tekuni bergaya non figuratif, maka ada titik temu yang dirasakan, yaitu kesan dari kedua bidang seni tersebut. Nada dan tempo musik Post Rock bertransformasi menjadi bentuk visual dari seni grafis stensil, dan objek-objek visual seni grafis stensil yang diadopsi adalah objek garis-garis tipis yang saling menyusun, sehingga menimbulkan kesan kabur atau bias, dimana bila kita meletakkan objek tertentu diatas susunan garis tersebut, maka objek yang kita lihat akan terkesan bias, menurut yang penulis rasakan, objek visual ini adalah penggambaran yang tepat dari kesan musik post rock yang dirasakan.

Musik Post Rock yang disajikan secara instrumental memiliki titik kontak subjektif dengan karya seni grafis non figuratif yang pernah digarap penulis, sehingga teknik intertekstualisasi antara kedua disiplin seni tersebut dimungkinkan dan relevan. Dengan alat bantu berupa aspek visual, penulis dapat melakukan intertekstualisasi musik tertentu kedalam visual seni rupa secara subjektif. Hal pertama yang dilakukan adalah mendalami kesan apa yang dirasakan saat mendengarkan musik post rock tertentu, apakah itu sedih, bahagia, Dan semua itu membutuhkan Aspek Visual untuk merangkainya menjadi sebuah karya Seni Rupa.

Aspek visual yang pertama adalah Struktur Visual, *subject matter* dalam karya ini adalah visual stensil non figuratif yang berasal dari musik Post Rock. Berdasarkan pada aspek unsur-unsur rupa, yaitu garis, warna, tekstur, bidang, volume, ruang. Musik yang berupa suara dapat disadurkan kedalam

seni rupa. Garis yang penulis gunakan adalah garis lurus, lengkung, dan garis zigzag. Setiap jenis garis mewakili kesan tertentu, seperti garis lurus mewakili nada di awal lagu yang cenderung datar, garis lengkung mewakili suasana lagu yang mengayun mendayu-dayu, dan garis zigzag mewakili nada dan tempo lagu yang berubah secara drastis.

Warna dan tekstur didalam karya juga merupakan aspek visual yang penting dalam memvisualisasikan kesan penulis terhadap musik Post rock yang ingin disadurkan. Warna yang digunakan dalam karya disajikan secara subjektif dan menurut psikologi warna, warna subjektif yang digunakan misalnya hijau dan biru yang menurut penulis bersifat ceria atau mungkin lebih spesifiknya penulis menggunakan warna tertentu karena penulis mendapatkan kesan tertentu dari salah satu lagu. Dan adapun warna yang digunakan menurut psikologi warna, contohnya warna merah yang mewakili panas, dan biru yang mewakili dingin.

Tekstur yang digunakan dalam pembuatan karya adalah tekstur halus dan kasar, teskstur halus ditimbulkan dari teknik pewarnaan corak master stensil yang bercorak *simple* dan disemprot menggunakan cat semprot secara tipis dan halus, sehingga menampilkan kesan halus dan rapi, dan tekstur kasar dihasilkan dari master stensil yang corak nya bersifat non geometris dan cenderung abstrak, dan ini memberikan kesan kasar kepada karya, tentunya pengaplikasian dua tekstur tersebut berdasarkan kesan yang dirasakan setelah mendengarkan lagu tertentu. Bidang yang digunakan dalam pembuatan karya

adalah bidang geometris dan bidang non geometris, bidang geometris seperti segitiga, kotak, lingkaran dan lain-lain digunakan untuk mewakili suatu suasana dari lagu yang berkesan statis, dan bidang non geometris digunakan untuk mewakili suasana dari lagu yang bersifat dinamis.

Volume dan Ruang pada karya yang penulis buat mengacu kepada kepadatan lagu, bila lagu padat maka objek yang diberikan cenderung banyak dan ber volume, dan kebalikannya. Setelah unsur-unsur tersebut dipilih serta dikelola, ditata, dengan prinsip-prinsip tertentu, baik terhadap setiap unsur secara tersendiri maupun dalam hubungannya dengan bentuk atau warna. Tentunya dengan mempertimbangkan proporsi, keseimbangan, irama, dan kesatuan untuk memperlihatkan karakteristik keunikan pribadi kita. Seperti menarik garis untuk menyambungkan dari suatu bidang ke bidang lain, dan pemberian warna ke setiap bidang secara subjektif maupun teoritis.

Gaya Pribadi yang penulis miliki adalah dalam pemilihan warna dan susunan garis, dimana penulis cenderung menyukai warna-warna Pastel yang bersifat *soft*, mungkin ini dipengaruhi oleh referensi penulis dalam berkarya. Yang kedua adalah susunan garis, dimana penulis menciptakan gaya tersendiri dalam membuat susunan garis, dengan membuat garis yang tersusun rapi dan memberi warna gradasi disetiap garis, dengan metode 4 warna, jadi mewarnai garis selangseling dengan warna gradasi yang berbeda, hasilnya adalah seperti

ilusi optik, dimana penggabungan warna tersebut dan susunan garis dapat menciptakan warna baru jika kita melihat karya secara sekilas saja.



Gambar 1. Karya Penulis, dokumentasi pribadi (2018)

2. Perkembangan Ide Penciptaan

Ide pertama, penulis ingin mengangkat tentang kesemerawutan kondisi jalan di ibukota ke dalam seni grafis stensil, pada saat itu pandangan penulis tentang penciptaan karya seni rupa haruslah menyinggung hal-hal yang bersmalasah di sekitar kita, sehingga penulis memilih judul tersebut, dan seiring waktu, penulis merasa tidak bersemangat dalam proses pengerjaannya karena kurang tertarik akan tema tersebut, dimana penulis gagasan penulis tidak dapat disalurkan kedalam judul tersebut. sehingga penulis memutuskan untuk menggantinya dan berkonsultasi ke Dosen pembimbing.

Ide kedua penciptaan penulis ingin menginterpretasikan tentang Fingereboard, fingerboard adalah sebuah miniatur dari sebuah skateboard yang dimainkan oleh jari layaknya skateboard, permainan ini sudah penulis mainkan kurang lebih sekitar 10 tahun, rasa kecintaan akan permainan ini yang

membuat penulis memutuskan untuk mengangkat judul tersebut, namun penulis kurang puas dengan judul tersebut, dikarenakan terlalu subjektif dan kurang memberi pesan terhadap khalayak umum. Selain itu, penulis ingin menggali lebih dalam potensi penulis dengan mengajukan judul yang menurut penulis paling baik.

Ide ketiga penulis mulai menemukan apa yang seharusnya penulis angkat, berdasarkan penjelasan Dosen pembimbing, penciptaan karya adalah sebuah selebrasi dari suatu keadaan diri penulis pembuat karya tersebut, dari penjelasan inilah penulis memikirkan hal yang benar-benar membekas dan mengubah kondisi kejiwaan penulis, dan terpikirkan lah akan musik yang penulis gemari yaitu musik Post Rock, sehingga penulis mengajukan akan mengangkat musik Post Rock. Musik yang pertama kali penulis ingin angkat adalah lagu dari band *Explosions in The Sky* yang berjudul *The Only Momment We Were Alone*, musik ini begitu berkesan bagi penulis karena merupakan lagu Post Rock pertama yang penulis dengar, karakter musik post rock yang melankolis dan meledak-ledak sangat terasa pada lagu ini.

Ide keempat penulis memikirkan akan menyajikan dalam bentuk visual tepat, dan metode seperti apa yang pas untuk menyajikan musik yang penulis pilih, kemudian penulis berkonsultasi ke dosen pemnbimbing akan hal tersebut, dan direkomendasikan untuk menggunakan metode *Intertekstualitas* dalam pembuatan karya penulis, Intertekstulitas berarti membentuk satu text dengan text lain yang bertujuan untuk menciptakan sebuah interelasi antara

kedua teks yang berbeda. penulis menemukan kesamaan antara musik yang penulis gemari dan seni stencil yang penulis tekuni, keduanya cenderung menyajikan emosionalitas dalam karya nya, dimana musik post rock cenderung Instrumentalis, dan seni grafis yang saya tekuni adalah seni grafis yang non Figuratif, sehingga sangat memungkinkan kedua aliran ini untuk di intertekstualkan.

Ide Kelima penulis ingin memikirkan media apa yang akan digunakan, dan Teknik intertekstual apa yang akan digunakan seperti dari segi waktu durasi musik yang disadur ke dalam bentuk ruang karya stencil, atau dari pemilihan warna yang menginterpretasikan suasana lagu tersebut. Mungkin ini yang akan penulis gali dalam proses penciptaan karya seni rupa.

3. Fokus Penciptaan

Fokus Penciptaan didasari latar belakang masalah. Adapun fokus penciptaan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

a. Aspek Konseptual:

Judul yang penulis angkat adalah Intertekstual Musik Post Rock Dalam Seni Grafis Stencil non Figuratif, dimana kedua hal tersebut merupakan hal yang digemari oleh penulis, sehingga penulis bersemangat ingin mengangkat judul ini kedalam Tugas Akhir. Musik post rock sendiri merupakan genre musik yang sangat digemari penulis, musik ini pada awalnya adalah musik non-rock, tapi menggunakan instrumen-instrumen musik rock untuk

memainkan. Musik post rock pada umumnya bersifat instrumental, dan sang musisi menyampaikan emosi pada lagu tersebut menggunakan instrumen saja, tanpa disertai lirik. Pengalaman estetik yang dirasakan sangat spesial, penulis merasakan sangat tenang pada awal lagu diputar, seperti diberikan relaksasi, dan tempo lagu beranjak naik seiring berjalannya durasi musik, pada pertengahan musik, tempo menjadi cepat dan membuat semangat penulis untuk melakukan sesuatu menjadi menggebu-gebu, mungkin inilah yang membuat musik post rock beberapa kali dijadikan *soundtrack* untuk video *skateboard*.

musik post rock bersifat instrumental, instrumen-instrumen musik tersebutlah yang bernyanyi, menyampaikan apa yang dirasakan oleh band tersebut. Pada setiap lagu post rock yang dipilih, penulis fokus kedalam pengalaman estetis penulis secara pribadi, tanpa mempertimbangkan apa yang sebenarnya ingin disampaikan oleh band tersebut, dan penulis juga tidak mencari tahu, ini bertujuan untuk mempertahankan subjektivitas pandangan penulis terhadap lagu tersebut. Interes seni yang diterapkan oleh penulis yaitu interes seni Intertekstulitas, yang menampilkan saduran visual dari prinsip seni yang lain maupun kebalikannya. Dengan metode interteksual tersebut, dengan harapan dapat terlihat suatu karya menurut perspektif prinsip seni yang lain.

Alasan mengapa lebih menitikberatkan kepada unsur-unsur seni rupa, tidak lain karena tujuan pembuatan karya ini menitikberatkan pandangan subjektif penulis sebagai pegiat seni rupa, lebih spesifiknya seni grafis stensil. Menurut penulis, penggunaan unsur-unsur rupa yang menggambarkan objek non figuratif sangatlah tepat untuk digunakan, karena musik yang ingin diintegrasikan juga bersifat instrumental, yaitu tidak menggunakan lirik. Dengan kecocokan inilah penulis mengasah pengalaman estetis dalam seni rupa maupun seni musik.

Dalam pembuatan karya ini penulis mengambil teori semiotika visual dalam seni terpadu, dikarenakan karya penulis yang memiliki keterkaitan dengan seni musik, dan alat penghubung yang digunakan adalah unsur-unsur seni rupa berdasarkan semiotika visual yang penulis tentukan. Semiotika visual lah yang berperan dalam menghubungkan antara seni musik yang penulis angkat dan karya seni rupa yang penulis buat.

Pengalaman estetis yang dirasakan saat mendengarkan musik post rock berupa perasaan tenteram maupun sedih. Penulis sendiri menafsirkan lagu hanya dari permukaannya saja menurut pandangan awam pribadi, karena memang musik bukanlah bidang yang ditekuni. Penulis mengembangkan prinsip estetika post modern dari karya seni yang diciptakan, dengan mengangkat metode Interkulturalitas dan non figuratif yang merupakan ciri dari seni kontemporer yang berifat kolase.

b. Aspek Visual:

Eksplorasi segi visual untuk pengembangan *subject matter* dimana penulis menampilkan karya seni grafis stensil dengan mengintegrasikan musik post rock yang digemari ke dalam seni grafis non figuratif. Wujud objek yang ditampilkan berupa tangkapan visual yang penulis rasakan saat mendengarkan musik post rock, dan menggambarkan nya ke dalam seni grafis stensil. Penulis menggunakan perpaduan berbagai warna dan objek yang merepresentasikan lagu tersebut. Penulis berusaha mentransformasikan nilai emosi nada-nada musik post rock dengan emosi berkesenian dalam seni stensil.

Nada-nada yang disajikan oleh musik post rock memberikan kesan pribadi kepada penulis, dan dalam pembuatan karya ini dibutuhkan ketajaman membaca diri sendiri, memahami secara mendalam apa yang dirasakan, setelah itu baru bisa mentransformasikannya ke dalam seni grafis stensil. Emosi berkesenian yang dirasakan saat pembuatan karya berbagai macam, naik turun nya emosi dipengaruhi oleh emosi yang dirasakan saat mendengarkan lagu tertentu, terlebih penulis dapat mentransformasikannya ke dalam seni grafis stensil, aktivitas ini menimbulkan rasa lega dan tenang saat proses pembuatannya, rasanya seperti bisa mengabadikan musik tersebut ke dalam bentuk visual, seperti memberi kesan “*pause*” kepada lagu, sejatinya lagu yang di “*pause*” tidak akan dapat dinikmati karena tidak akan menimbulkan suara apapun, maka dari itu dengan mengintegrasikan lagu-lagu tersebut penulis dapat menikmatinya secara “*pause*”.

c. Aspek Operasional:

Eksplorasi segi operasional yang meliputi bahan, alat, teknik Seni Grafis Stensil dan proses berkarya dalam memvisualisasikan aspek konseptual yang penulis angkat. Proses penciptaan karya secara keseluruhan dibuat menggunakan teknik seni grafis stensil di atas berbagai media.

Pertama penulis mendengarkan kembali lagu Post Rock yang saya sukai, kemudian membuat sketsa kasar dari lagu tersebut dengan langsung mengintertekstualkannya kedalam bidang non figuratif, dan tahap selanjutnya yakni mempertimbangkan objek mana yang cocok untuk mewakili lagu tersebut.

Penulis memilih warna yang pas untuk mewakili lagu tersebut berdasarkan emosi penulis saat mendengarkan lagu tersebut, seperti pada lagu *Have You Passed Through This Night* dari band *Explosions in the sky*, penulis menggunakan turunan warna merah yang mewakili perasaan marah, takut dan terpuruk, dengan menggunakan warna abu-abu sebagai background, disertai dengan unsur seni rupa garis patah-patah dan runcing, sehingga dapat menggambarkan kesan terhadap lagu tersebut menurut emosi penulis.

Beberapa warna yang digunakan cenderung bernuansa cerah, ini berdasarkan emosi yang ditangkap berdasarkan kesan dari penulis terhadap musik post rock, namun tetap ada yang bernuansa gelap tergantung pada setiap judul lagu yang ingin disampaikan.

Setelah itu penulis memulai membuat sketa stensil yang akan diaplikasikan, atau membuat potongan selotip kertas yang akan digunakan, umumnya selotip kertas yng digunakan berukuran 5mm, kemudian di tempelkan ke media, seperti kanvas, papan, atau media lainnya.

Kemudian mulai menyemprotkan cat semprot ke master stensil, lalu buka master stensil dan keringkan cat pada media. Dan langkah terakhir yaitu melapisi pernis ke media jadi.

4. Tujuan dan Manfaat Karya

Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah sebagai upaya menyampaikan ekspresi serta perasaan setelah mendengar dan menikmati musik *post rock* kedalam visual karya seni. Interes bentuk seni non figuratif melalui eksplorasi bentuk dan warna berdasarkan kesan perasaan dari tempo dan nada musik *post rock* ini.

Selain itu tujuan dari penciptaan karya ini adalah untuk menghadirkan visual non figuratif yang berdasarkan lagu Post Rock yang diangkat, dengan menggunakan semiotika visual untuk mengintertekstualkan seni musik kedalam seni rupa.

Tujuan dari segi oprasional adalah untuk membuat karya seni grafis menggunakan media berupa found object, lalu ditempelkan ke panel. Pada karya ini penulis juga menggunkan video mapping untuk membuat karya lebih hidup dan lebih menyampaikan konsep secara jelas.

Manfaat

Manfaat karya bagi penulis khususnya adalah sebagai media untuk meluapkan apa yang dirasakan, sehingga akan menimbulkan rasa lega bagi penulis saat membuat karya ini, dan tentu saja untuk menjadi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S1 Sarjana Pendidikan Seni Rupa. Manfaat dari karya yang penulis hasilkan untuk masyarakat luas adalah untuk menyebarluaskan bahwa seni itu bersifat cair, dapat mengalir dari bidang yang satu ke bidang yang lain, dapat disadur kedalam bidang seni yang lain, kurang lebih ini yang ingin penulis capai dalam pembuatan karya ini. Manfaat dari karya penulis bagi institusi adalah sebagai contoh untuk mahasiswa yang ingin mengangkat Tugas Akhir tentang Intertekstualitas.