

Intertekstualitas Lirik Lagu Jogja *Hip-hop* *Foundation* dalam Karya Seni Kontemporer



Gema Septian Dirgantoro

2415 12 1726

Laporan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2019

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Gema Septian Dirgantoro
No.Reg : 2415121726
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Intertekstualitas Lirik Lagu Jogja *Hip-Hop Foundation*
dalam Karya Seni Kontemporer

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 4 Agustus 2019

Gema Septian Dirgantoro
2415121726

ABSTRAK

Gema Septian Dirgantoro. 2019. Intertekstualitas Lirik Lagu Jogja Hip-Hop Foundation dalam Karya Seni Kontemporer. Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Perkembangan kota Jogja sebagai salah satu kota besar yang ada di Indonesia begitu terasa setiap tahunnya. Pembangunan fasilitas, infrastruktur, moda transportasi semakin tidak terkendali, akibatnya tata letak kota semakin padat ditambah dengan menjamurnya pembangunan hotel semakin membuat Jogja padat dan berhenti nyaman. Hal ini menyebabkan para pelaku seni (seniman) di Jogja mengekspresikan gugatan mereka melalui karya sebagai media refleksi dan penyadaran. Salah satunya Jogja *Hip-Hop Foundation* yang dikenal begitu bangga akan keistimewaan kota Jogja sangat kritis menanggapi isu ini. Seluruh kejadian penting yang terjadi di kota Jogja dikemas menjadi sebuah music bergenre *Hip-Hop Jawa*, terhitung tiga judul lagu JHF (“Jogja Istimewa”, “Jogja Ora Didol”, dan “*Song of Sabdatama*”) yang bertemakan Jogja dan diberi judul “The Trilogy Of Jogja”. Banyaknya perubahan yang terjadi di kota Jogja begitu terasa setiap tahunnya mengingat perupa mengunjungi Jogja setiap setahun sekali dalam momen mudik lebaran.

Hal tersebut memicu perupa untuk melakukan serangkaian penelitian, perupa menggunakan pendekatan intertekstual untuk menginterpretasi lirik lagu dari album “The Trilogy Of Jogja” selanjutnya data tersebut diinterpretasikan melalui bahasa visual. Interpretasi lirik lagu disajikan dalam bentuk karya seni kontemporer yang mencakup seni instalasi *graffiti* dan kolase yang kemudian menjadi bahan kontemplasi dan refleksi perupa, serta untuk masyarakat sebagai bentuk apresiasi.

Kata Kunci: Intertekstualitas, *Hip-Hop Jawa*, *Jogja Hip-Hop Foundation*, Seni Instalasi, *Graffiti*

ABSTRACT

Gema Septian Dirgantoro. 2019. *Intertextuality Song Lyrics Jogja Hip-Hop Foundation in Contemporary Art. Fine Arts Education Study Program, Faculty of Language and Art, State University of Jakarta.*

The development of the city of Jogja as one of the major cities in Indonesia is felt every year. The construction of facilities, infrastructure, and modes of transportation are increasingly out of control, as a result the city layout is getting denser coupled with the mushrooming construction of hotels increasingly making Jogja crowded and comfortable stop. This causes the artists (artists) in Jogja to express their claims through work as a medium of reflection and awareness. One of them is the Jogja Hip-Hop Foundation, which is known to be so proud of the special features of the city of Jogja that is very critical in responding to this issue. All important events that took place in the city of Jogja were packaged into a Javanese Hip-Hop music genre, counting three JHF song titles ("Jogja Istimewa", "Jogja Ora Didol", and "Song of Sabdatama") with the Jogja theme and titled "The Jogja Trilogy Of Jogja ". The number of changes that occur in the city of Jogja is felt every year considering that artists visit Jogja once a year during the Lebaran homecoming moment.

This triggered artists to conduct a series of studies, artists using an intertextual approach to interpreting song lyrics from the album "The Trilogy Of Jogja" then the data was interpreted through visual language. The interpretation of song lyrics is presented in the form of contemporary art that includes graffiti installation art and collage which then becomes the material for artists' contemplation and reflection, and for the community as a form of appreciation.

Keywords: *Intertextuality, Javanese Hip-Hop, Jogja Hip-Hop Foundation, Installation Art,*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga diberikan kesempatan dan kekuatan untuk membuat penulisan laporan Skripsi penciptaan karya seni rupa dengan judul “Intertekstualitas Lirik Lagu Jogja *Hip-hop Foundation* dalam Karya Seni Kontemporer”. Tentu saja selesainya penulisan makalah ini tidak dapat terselesaikan jika tidak ada dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, perupa ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua dan adik-adik perupa yang selalu mendukung dan mendoakan.

Ucapan terima kasih perupa tujukan pula kepada Ibu Cut Kamaril selaku dosen pembimbing akademik. Bpk. Indro Moerdisuroso selaku dosen koordinator Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang selalu memberikan semangat, Bpk. Panji Kurnia dan Ibu Caecilia Tridjata selaku dosen pembimbing yang selama ini telah memberikan masukan, kritik dan saran selama proses bimbingan. Terima kasih pula perupa ucapkan kepada Marissa yang telah mendukung perupa hingga penulisan ini selesai disusun. Keluarga Besar Seni Rupa UNJ khususnya angkatan 2012 yang telah berjuang bersama, Bagas, Camay, Deya, Reza, Julian, Uping, Adri, Iyo, Ipal, Galang, Puji, Bocor, Ongko, Rendy, Erlanos, Angga, , Vebri, Bisma, Wamah, Yuda, Atam, dan teman-teman Hima Seni Rupa UNJ 2016, Awkarin Younglex, Setyaji, Iman dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah ikut membantu dan memberikan motivasi bagi perupa.

Saya menyadari adanya banyak kekurangan dalam penulisan laporan Skripsi penciptaan karya seni rupa ini, Oleh karena itu perupa mengharapkan kritik, saran dan masukan untuk lebih menyempurnakan penulisan laporan ini. Semoga penulisan laporan hasil karya seni rupa ini dapat memberikan manfaat hjn kepada para pembaca.

Jakarta, 4 Agustus 2019

G S D

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan	4
C. Fokus Penciptaan	6
D. Tujuan	7
E. Manfaat	9

II. STUDI PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka	10
B. Referensi Praktik	12
1. Alex Yanes	13
2. Indieguerillas	15
3. Tuyuloveme	17
4. Dabs Myla	19
C. Kajian Teori	21

1. Pengertian, Sejarah dan Perkembangan <i>Hip-hop</i>	21
a. Pengertian Musik <i>Hip-hop</i> Secara Umum	21
b. Sejarah <i>Hip-hop</i>	23
c. Perkembangan Musik <i>Hip-hop</i>	25
2. Musik Hip-hop di Indonesia	28
3. Musik Hip-hop di Yogyakarta	31
4. Jogja <i>Hip-hop Foundation</i>	34
a. Profil Jogja <i>Hip-hop Foundation</i>	34
b. Personil Jogja <i>Hip-hop Foundation</i>	36
c. Lagu-lagu Jogja <i>Hip-hop Foundation</i>	39
5. Intertekstualitas	42
6. Semiotika	45
7. Seni Rupa Kontemporer	48
a. Seni Instalasi	50
b. <i>Graffiti</i>	52
8. Kerangka Berpikir.....	54

III. PROFIL MAGANG

A. Deskripsi Narasumber	55
1. Reza Rizqi “Crack” R	55
2. Yanu Prihaminanto (Anto Gantazz)	61
B. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu	63
1. PraMagang	63
2. Kegiatan Magang	65

3. Lokasi Magang	70
4. Waktu Magang	70
C. Pengalaman yang Diproleh	73
D. Implikasi	74

IV. KONSEP PENCIPTAAN

A. Aspek Konseptual	76
1. Sumber Inspirasi	76
2. Interes Seni	78
3. Interes Bentuk	79
4. Prinsip Estetika	81
B. Aspek Visual	82
1. <i>Subject Matter</i>	83
2. Struktur Visual	83
a. Unsur Rupa	84
b. Prinsip Rupa	89
c. Gaya Pribadi	91
C. Aspek Operasional	92
1. Tahap Persiapan	92
a. Alat.....	92
b. Bahan	97
2. Tahap Berkarya.....	99
a. Pembuatan Sketsa	100
b. Proses Berkarya	101

3. Tahap Akhir	105
V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA	
Deskripsi Karya	106
1. Deskripsi Objek	107
2. Interpretasi Lirik Lagu	108
3. Analisis dan Interpretasi Karya	124
VI. PENUTUP	
A. Kesimpulan	128
B. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	130
DAFTAR LAMPIRAN	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alex Yanes	13
Gambar 2. Alex Yanes pada pameran "Vitality and Verve"	14
Gambar 3. Indieguerillas	15
Gambar 4. " <i>Disciples of the uncompromising sacred rules</i> "	16
Gambar 5. Wawancara Miko Tuyuloveme	17
Gambar 6. Tuyuloveme "Destroy what destroy you"	18
Gambar 7. Dabs Myla	19
Gambar 8. Karya Dabs Myla "Touchy Subjects"	20
Gambar 9. <i>The Origins of Hip-hop</i>	21
Gambar 10. Dj Kool Herc	26
Gambar 11. Cover Album Iwa K	28
Gambar 12. <i>Jogja Hip-hop Foundation</i>	31
Gambar 13. <i>Jogja Hip Hop Foundation Tur Eropa</i>	34
Gambar 14. Marzuki Mohammad "Kill the DJ"	36
Gambar 15. Jahanam	37
Gambar 16. Roetra	38
Gambar 17. Cover Bundle Album Poetry Battle 1 & 2	39
Gambar 18. Album <i>Jogja Istimewa 2010</i>	40
Gambar 19. Poster Laskar Dagelan	41
Gambar 20. Karya <i>Bio Fantasy</i> by Mellisa Sunjaya, 2017	43
Gambar 21. Karya Instalasi " <i>The Trio Angels</i> " by Heri Dono, 2016	51
Gambar 22. <i>Boogie, Street Dealin</i> , 2017	53

Gambar 23. Reza “Crack” Rahmatika	55
Gambar 24. The Toys Club Studio Logo.....	57
Gambar 25. Crack <i>Comission Wall</i>	58
Gambar 26. “BIWAR” by Reza “Crack”, 2017.....	59
Gambar 27. “Playful Place” ” by Reza “Crack”, 2017	59
Gambar 28. Dokumentasi Magang dengan Anto.....	61
Gambar 29. Aksi Panggung JHF, Soundsation 2017.....	62
Gambar 30. Proses Magang dengan Anto.....	66
Gambar 31. Proses Magang dengan Reza.....	67
Gambar 32a, b, c. Praktik Magang dengan Reza	69
Gambar 33. Pengalaman yang diperoleh dari proses magang	74
Gambar 33. Bentuk tokoh mitologi pada karya	77
Gambar 34. Bentuk figur Sultan pada karya.....	80
Gambar 35. Bentuk tokoh gareng pada karya.....	80
Gambar 36 Detail tebal dan tipis garis pada figur wanita.....	84
Gambar 37 Gambar warna biru, kuning, putih, hitam dan pada objek langit, papan basket, awan, dan siluet gedung	86
Gambar 38. Warna ungu, jingga, dan hijau pada latar.....	86
Gambar 39. Warna coklat pada kain lurik.....	887
Gambar 40 Bentuk figuratif dan semi figuratif pada karya	88
Gambar 41. Kolase pada objek pengeras suara.....	89
Gambar 42. Gaya pribadi Outline Vector pada bagian figur tokoh.....	92
Gambar 43. Pensil	932

Gambar 44. Penghapus	93
Gambar 45. Sketchbook.....	93
Gambar 46. Kuas	94
Gambar 47. Caps.....	95
Gambar 48. Sarung Tangan	95
Gambar 49. Masker Gas	96
Gambar 50. Tangga.....	976
Gambar 51. <i>Spray Paint</i>	97
Gambar 52. Cat Tembok.....	987
Gambar 53. Caps Cleaner	98
Gambar 54. Tripleks	98
Gambar 55. Sketsa	100
Gambar 56. Sketsa pada media terpilih	101
Gambar 57. Blocking pada media terpilih	102
Gambar 58. Outline pada media terpilih.....	103
Gambar 59. Cutting pada media terpilih.....	104
Gambar 60. Proses Install Karya.....	105
Gambar 60. Karya Jadi	106

DAFTAR BAGAN

Tabel 2.1 Skema proses intertekstual	44
Tabel 2.2 Kerangka Berpikir	54
Tabel 4.1 Skema tahapan berkarya	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Magang	73
Tabel 5.1. Makna teks pada lirik lagu Jogja Istimewa.....	114
Tabel 5.2 Makna teks pada lirik lagu Jogja Ora Didol	119
Tabel 5.3 Makna teks pada lirik lagu Song Of Sabdatama.....	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup Perupa	135
Lampiran 2. Surat Permohonan Magang	136
Lampiran 3. Lembar Kehadiran Seminar Persiapan Tugas Akhir	137
Lampiran 4. Lembar Asistensi Dosen Pembimbing 1	138
Lampiran 5. Lembar Asistensi Dosen Pembimbing 2	140
Lampiran 6. Dokumentasi Pameran	142
Lampiran 7. Publikasi Pameran	143

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Musik menjadi bagian dari kehidupan manusia dikeadaan yang beragam dalam wujud nada atau bunyi yang sarat akan makna dan dimengerti oleh diri sendiri serta orang lain. Perkembangan kebudayaan tidak luput dari perkembangan musik yang berada di setiap daerah. Salah satunya adalah Indonesia yang memiliki perkembangan musik yang menonjol, dengan adanya perkembangan teknologi menyebabkan informasi tentang musik diseluruh dunia mudah diakses oleh masyarakat, dari musik tradisional sampai musik barat.

Perkembangan musik tradisional dan barat di Indonesia memiliki segmentasi yang berbeda, hal ini dipengaruhi oleh selera dari setiap pendengar yang berbeda-beda, serta *trend* yang banyak diminati oleh masyarakat karena memiliki ciri khas atau keunikan tersendiri. Keberadaan musik barat di Indonesia seolah menggeser keberadaan musik tradisional yang menjadi ciri khas Indonesia.

Asumsi yang menilai musik tradisional terlihat kuno dan tidak mengikuti perkembangan zaman dikhawatirkan dapat menyebabkan menurunnya minat generasi penerus bangsa untuk tetap memainkan dan melestarikannya. Keadaan seperti ini dikhawatirkan dapat menjadikan musik tradisional tenggelam dan menghilang dalam pamor kebudayaan Indonesia.

Paragraf di atas menjelaskan bahwa berbagai jenis musik mulai dari tradisional sampai dengan musik kontemporer memiliki ciri khas tersendiri yang menjadikannya unik. Terkait dengan Tugas akhir yang akan berupa bahas yakni musik *Hip-hop* memiliki daya tarik tersendiri bagi perupa. Musik *Hip-hop* merupakan pergerakan seni kebudayaan remaja kulit hitam (*Afro-Amerika*) perkotaan yang muncul sekitar tahun 1970'. *Hip-hop* merupakan bentuk protes kaum kulit hitam terhadap pemerintahan Amerika yang menepikan kaum kulit hitam.

Sejak sekolah menengah pertama, perupa gemar menggambar di tembok, pada saat itu perupa mengenal *graffiti* dari lingkungan rumah yang mayoritas anak muda setempat sedang marak mempraktekan *graffiti*. Sampai saat ini *graffiti* menjadi medium berkesenian perupa, hal tersebut seolah mendorong perupa untuk mempelajari lebih dalam musik *Hip-hop*.

Pada dasarnya *graffiti* merupakan seni visual yang mempresentasikan eksistensi *Hip-hop*. Mulai saat itu perupa tertarik untuk mulai mendengar berbagai macam jenis musik *Hip-hop*, dari berbagai macam jenis musik *Hip-hop* yang menarik perhatian perupa adalah jenis aliran musik *Hip-hop* Jawa.

Hal pertama yang terlintas dibenak perupa musik *Hip-hop* Jawa adalah satu eksperimen bermusik yang unik dan berbeda. Menyanyikan *Hip-hop* dalam bahasa Jawa dengan diiringi *beat* dan musik tradisional seperti gamelan, gong, kenong, dan lainnya merupakan eksperimen yang baru, hal ini semakin menarik setelah mengetahui makna liriknya yang

mengadaptasi cerita, serta puisi Jawa kuno berisikan tentang tatanan kehidupan manusia dalam budaya Jawa yang disampaikan melalui *Hip-hop*.

Ketertarikan personal perupa dengan seni kontemporer membuat tema dan gagasan yang dipilih dicurahkan kedalam karya seni instalasi dan *graffiti*, berbagai upaya untuk menghasilkan karya yang maksimal dilakukan oleh perupa dengan menggali potensi diri dan bereksplorasi terkait medium maupun teknis yang digunakan. Ide dan gagasan yang terkandung dari seni instalasi dan *graffiti* merupakan hal-hal yang bersifat kekinian dan juga mengandung kritik, sindiran atau keprihatinan atas peristiwa yang terjadi saat ini.

Praktik magang di Studio Jogja *Hip-hop Foundation* dan *Toy Studio* yang dilakukan oleh perupa untuk menunjang proses penciptaan karya, perupa melakukan proses magang dengan Yanu "Anto" Prihaminanto (Yogyakarta), Reza Rizqi R (Jakarta) dan anto merupakan *Rapper* dan Reza merupakan seniman jalanan. Mereka masih aktif berkarir pada bidangnya masing-masing hingga saat ini. Perupa menganggap narasumber merupakan sosok yang mewakili untuk menjelaskan *Hip-hop* lebih lanjut pada perupa. Bertukar pikiran dan mendapat pengalaman dari dua narasumber yang berbeda antara *Rapper* dan seniman jalanan, bertujuan untuk mengembangkan ide serta mengolah teknik berkarya.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Berawal dari referensi pengalaman pribadi perupa dalam melakukan proses berkarya dalam beberapa tahun terakhir, perupa telah terinspirasi oleh fenomena *Hip-hop* dan *graffiti* yang ditekuni serta menjadi pelaku dalam skena ini, selain itu medium *graffiti* merupakan identitas berkarya perupa. Dalam proses berkarya beberapa tahun terakhir, perupa telah menggunakan medium *graffiti* dan Mural dalam bentuk karya seni *Mix Media*.

Pada saat kuliah studio murni, perupa sudah mulai memperdalam pengetahuan dalam penggunaan medium *Mix media* dan seni instalasi. Dalam menggunakan medium *graffiti* perupa merasakan kesenangan yang berbeda dibanding menggunakan medium lain. Berbagai eksplorasi media digunakan perupa pada saat menjalani kuliah studio murni. Setelah melalui berbagai eksplorasi media yang dengan medium *graffiti*. Perupa mulai memfokuskan pendalaman karya pada seni instalasi. Pada mulanya perupa berniat untuk mengemas karya kedalam bentuk seni lukis namun perupa memutuskan untuk membuat karya seni kontemporer dikarenakan medium tersebut dirmerupakan interpretasi munculnya ide dari proses perenungan yang menghasilkan ruang dan hal tersebut tidak ada dalam seni lukis.

Proses berkarya dimulai dengan beberapa karya ilustrasi yang menggambarkan representasi diri perupa yang hidup dalam keluarga Jawa sehingga menginspirasi perupa untuk mendalami kebudayaan Jawa.

Kemudian terpikir untuk menggabungkan antara *passion* perupa dalam berkarya menggunakan medium *graffiti* dengan refleksi kehidupan perupa yang hidup dalam keluarga keturunan Jawa. Setelah mencoba untuk menggabungkan beberapa indikator tersebut didalam karya ilustrasi, perupa merasa bentuk tersebut kurang cocok untuk tema yang diangkat. Lalu pemilihan gagasan selanjutnya difokuskan pada *Hip-hop* Jawa.

Perupa mengenal *Hip-hop* saat gemar berkarya menggunakan medium *graffiti*. Di Indonesia *Hip-hop* telah menjadi sebuah fenomena yang eksistensinya kian dikenal oleh masyarakat. Salah satunya di pulau Jawa begitu banyak komunitas *Hip-hop* yang berkarya menggunakan bahasa Jawa. Muncul nama Jogja *Hip-hop Foundation* yang menjadi pionir *Hip-hop* Jawa, perupa mengetahui karya-karya mereka dan mengaguminya. Setelah menemukan satu sosok komunitas yang mewakili, perupa menggabungkan *graffiti*, *Hip-hop* Jawa dan seni instalasi dalam kehidupan perupa melalui visual berupa interpretasi lirik lagu Jogja *Hip-hop Foundation* yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di Indonesia dan Yogyakarta.

C. Fokus Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang, proses penciptaan tugas akhir ini dikelompokkan menjadi tiga aspek penciptaan sebagai berikut:

1. Aspek Konseptual

Pada awal pembuatan karya tugas akhir ini berawal dari minat dan ketertarikan personal pada *graffiti* yang masuk kedalam unsur aliran musik *Hip-hop*, pada aspek kajian konseptual berfokus pada pemaknaan dari sudut pandang perupa terhadap lirik yang terdapat dalam lagu-lagu Jogja *Hip-hopFoundation*. Perupa mengeksplorasi interes seni yang bersifat simbolik serta reflektif mengingat pemilihan simbol tertentu untuk merangkai sebuah sudut pandang, sedangkan reflektif menjadi impresi personal untuk lagu yang diinterpretasikan. Penciptaan karya tersebut diaplikasikan melalui pendekatan estetika modern untuk mendukungnya sebagai karya seni kontemporer

2. Aspek Visual

Fokus Aspek visual pada eksplorasi unsur rupa yang membuat karya menjadi estetik, tidak hanya estetik namun juga memiliki makna dalam pemilihan aspek-aspek tersebut meliputi proporsi, bentuk, warna, komposisi, unsur gelap terang, serta gaya pribadi yaitu *vector* dengan diaplikasikan dengan medium seni kontemporer dan *graffiti* dengan pendekatan intertekstualitas. Proses penciptaan karya berfokus pada bentuk atau pemilihan objek figuratif, semi figuratif dan *found object* serta kecenderungan karya yang simetris dengan bentuk garis yang tebal dan

tipis bertujuan menampilkan identitas pribadi perupa untuk merespon lagu “Jogja Istimewa, “Jogja Ora Didol”, dan “Song of Sabdatama” serta mengaplikasikannya dengan memperhatikan unsur rupa sebagai acuan sehingga membentuk impresi yang dapat dipahami.

3. Aspek Operasional

Tahap aspek operasional berfokus pada teknik berkarya, perupa mengeksplorasi seni instalasi dan *graffiti* dengan berbagai macam teknik. Seperti pada tahapan awal membuat sketsa, dibuat secara manual dan digital. Selain itu perupa juga menggunakan teknik kolase, teknik semprot seperti; *blocking*, *outline*, *cutting*, teknik konstruksi ebagai beberapa medium eksplorasi dalam pembuatan karya. Pengaplikasian teknik tersebut diaplikasikan pada media panel dan meresponnya dengan *found object*. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya instalasi ini seperti; cat semprot (piloX), cat tembok, mesin pemotong (*jigsaw*), lem besi dan lem kayu, mur, baut serta perkakas. Tahapan terakhir untuk proses display karya yaitu lampu *spotlight* yang menyorot mengarah ke arah karya.

D. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa yang berjudul “Intertekstual Lirik Lagu Jogja *Hip-hop Foundation* dalam Karya seni kontemporer” ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,

Universitas Negeri Jakarta. Selain itu penciptaan karya ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memahami makna dalam lirik lagu JHF yang menggambarkan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat khususnya masyarakat Yogyakarta.
2. Mengamati perkembangan yang terjadi pada Kota Yogyakarta dari masa ke masa.
3. Sebagai komparasi perkembangan Yogyakarta dari masa ke masa yang begitu terlihat nyata.
4. Mengeksplor keunikan yang terdapat dalam identitas bermusik JHF sebagai kelompok musik *Hip-hop* berbahasa Jawa dengan segala macam unsur budaya Jawa kedalam karya seni rupa kontemporer dengan medium seni kontemporer dan *graffiti*.
5. Mengembangkan kemampuan perupa dalam mengolah teknik, bahan dan medium pada proses kreatif pembuatan karya seni kontemporer.
6. Meningkatkan kemampuan untuk mempresentasikan dan mengkomunikasikan gagasan, konsep, dan proses kreatif pembuatan karya seni kontemporer dengan pendekatan intertekstualitas teks lirik lagu Jogja *Hip-hop Foundation* dalam karya seni kontemporer.

E. Manfaat Karya

Penciptaan karya seni rupa ini diharapkan memberikan manfaat seperti yang diharapkan perupa, yaitu:

1. Memahami sudut pandang dan mengaplikasikan nilai-nilai sosial yang terkandung dalam lagu JHF sebagai masyarakat yang kritis terhadap perkembangan zaman dari masa ke masa.
2. Mengawasi serta mengkritisi perkembangan yang terjadi pada Kota Yogyakarta dari masa ke masa jika terjadi pergeseran nilai budaya.
3. Sebagai media penyadaran bagi masyarakat khususnya Yogyakarta akan perkembangan kota, sehingga tidak melupakan nilai luhur yang melekat dengan kota Yogyakarta.
4. Menyampaikan ide serta gagasan tentang keistimewaan Jogja yang dikaji melalui pendekatan intertekstual terhadap lirik lagu dari *Jogja Hip-hop Foundation* dalam karya seni kontemporer .
5. Menginspirasi perupa lainnya khususnya pegiat *graffiti* maupun pegiat seni lainnya untuk memberikan ide-ide baru dalam berkarya.
6. Masyarakat, dapat memaknai dan mengapresiasi makna lagu JHF dengan pendekatan intertekstualitas.

BAB II

STUDI PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Kajian pustaka ini berisi beberapa rujukan Tugas Akhir untuk proses pengembangan ide dan gagasan yang menjadi konsep penciptaan karya, memerlukan beberapa rujukan hasil penelitian karya atau tema yang berisi aspek – aspek dan ulasan sebelumnya yang relevan dengan topik penciptaan karya seni rupa.

Penulis mengkaji beberapa karya untuk mengetahui kesamaan dalam proses berkarya dan melakukan studi pustaka yang memiliki keterkaitan dengan tema yang dipilih hingga menjadi referensi dalam proses pengkajian ini dengan judul “Intertekstualitas Lirik Lagu Jogja *Hip-hop Foundation* dalam Karya seni kontemporer”.

Dalam pengkajian Tugas Akhir ini perupa mengambil referensi dari konsep serta media *street art* dan seni instalasi. Beberapa referensi yang diambil dalam penulisan ini adalah tugas akhir dari Mahasiswa pendidikan Seni Rupa UNJ, Budhi Buchoiril Aidi tahun 2017 yang berjudul “*Potret Aktivitas Kerja Kaum Marjinal di Jakarta Dalam Karya Mural*”. Tugas akhir dari mahasiswi pendidikan Seni Rupa UNJ, Sakinah Alattas tahun 2017 “*Personal Sebagai Keturunan Alawiyiyin Pada Karya seni kontemporer,*”, dan Skripsi dari mahasiswi jurusan Pendidikan Sejarah UNY, Lisnia Yulia Rakhmawati tahun 2011 dengan judul “*Hip-hop Jawa Sebagai Pembentuk Identitas Kelompok Jogja Hip-hop*”.

Foundation”. Pada pengkajian dari tiga judul tugas akhir diatas perupa mengambil referensi konsep yang dianggap relevan menurut perupa.

Pada tugas akhir Budhi Buchoiril menampilkan gagasan mengenai “Fenomena Aktivitas Kerja Kaum Marjinal yang Diaplikasikan dalam Bentuk Mural”. Karya Budhi Buchoiril memiliki kesamaan dengan perupa yang terletak pada teknis garapan rupa saat berkarya. Pada karya Budi Buchoiril mengaplikasikan gagasan potret aktivitas kehidupan kaum marginal menjadi beberapa karya portrait yang disajikan dalam bentuk mural, sedangkan dalam teknis penggarapan perupa memilih mengaplikasikan *street art* menjadu karya seni kontemporer sebagai medium berkarya.

Mencermati ulasan diatas, karya perupa dan Budi Buchoiril memiliki kesamaan teknik berkarya yaitu *street art* namun teknik berkarya perupa merupakan campuran antara *street art (graffiti)* dengan seni instalasi sebagai bentuk penyajiannya.

Hasil kajian teori pada penulisan Sakinah Alatas yang berjudul “Personal Sebagai Keturunan Alawiyyin Pada Karya seni kontemporer” merupakan pengalaman pribadi yang dialami oleh Sakinah dan dilatar belakangi oleh dirinya sebagai bagian dari keturunan keluarga Alawiyyin. Sakinah membahas persoalan sistem pernikahan endogami pada keturunan Alawiyyin dan bagaimana kaitannya dengan perempuan Indonesia. Sakinah melakukan penciptaan karya seni rupa berbasis eksperimental,

dengan menggunakan beberapa media seni seperti seni instalasi dan video dengan bentuk-bentuk aporiatif.

Metode yang digunakan adalah partisipasi publik, hal ini dilakukan sebelum memproduksi karya. Dalam hal ini Sakinah menegaskan bahwa kegiatan partisipatif ini adalah sebuah metode, bukan sebuah estetika partisipatori yang sedang dikaji.

Kajian teori yang serupa ditemui pada penulisan skripsi Lisnia Yulia Rakhmawati berjudul “*Hip-hop Jawa Sebagai Pembentuk Identitas Kelompok Jogja Hip-hop Foundation*” Lisnia bertujuan untuk mengetahui proses dan faktor – faktor yang mempengaruhi pembentukan identitas *Jogja Hip-hop Foundation*.

Pada skripsinya, Lisnia menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif disertai dengan sumber data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan Lisnia meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu untuk mencapai validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan metode, sedangkan analisis datanya menggunakan analisis interaktif Miles dan Huberman.

B. Referensi Praktik

Pengembangan data beserta teori dari tema yang diangkat, pencarian referensi praktik dilakukan untuk memperkaya wawasan berkesenian perupa. Referensi praktik merujuk dari berbagai sumber data online. Pada proses perkembangannya terdapat beberapa seniman dalam

negeri dan luar negeri yang masih memiliki kesamaan dari segi karya yang akan diciptakan, pencarian referensi praktik guna mengembangkan keragaman gaya pribadi perupa. Berikut beberapa seniman yang menjadi referensi praktik perupa, antara lain;

1. Alex Yanes



Gambar 1. Alex Yanes

www.thinkspaceproject.com/AlexYanes/

Lahir di Miami, dia memutuskan untuk mendedikasikan dirinya untuk berkesenian di tahun 2006. Tema utama dalam berkaryanya terinspirasi dari kebudayaan Kuba, dan keadaan kota Miami pada tahun 80 dan 90an. Karya Yanes merupakan hasil dari pengalaman estetikanya bertahun-tahun yang ia adaptasi dari beberapa hobi lainnya seperti; skateboard, tatto, *Hip-hop* dan budaya rock pada masa remajanya. Yanes berkarya menggunakan teknik kolase dengan medium seperti kayu, akrilik, resin dan enamel lalu menggabungkannya menjadi karya instalasi tiga dimensi.

Karyanya yang unik dan pemilihan media yang mudah ditemukan dan berada di sekitarnya, menggunakan pemilihan warna-warna cerah,

serta figur imajinatif yang ia representasikan menjadi bentuk-bentuk yang inovatif. Alasan perupa memilih Alex Yanes sebagai referensi praktik adalah ketertarikan perupa dengan medium yang di pilih Yanes saat berkarya, menggabungkan beberapa objek ikonik tentang tema yang diangkat dan merangkainya menjadi satu kesatuan sehingga membentuk figur imajinatif dari benda sekitarnya.



Gambar 2. Karya instalasi Alex Yanes pada pameran "Vitality and Verve"

www.powwowhawaii.com/

2. Indieguerillas



Gambar 3. Indieguerillas

www.detik.com, 2016

Indieguerillas adalah pasangan seniman asal Yogyakarta yang terdiri dari “Santi” Ariestyowanti dan Dyatmiko “Miko” Lancur Bawono. Keduanya adalah lulusan Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Lahir dan besar di pantai utara Jawa Tengah dan kini berdomisili di Yogyakarta, pasangan seniman ini selalu membuat karya sarat dengan unsur kebudayaan Jawa salah satunya yaitu wayang.

Wayang sudah menjadi atmosfer besar yang melingkupi kehidupan mereka sehari-hari. Bagi mereka, wayang diumpamakan sebagai narasi tentang kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan kesamaan dari karya-karya Indieguerillas dengan wayang yang menyoroti kehidupan manusia sehari-hari. Selain minat terhadap wayang indieguerillas juga mengadaptasi cerita rakyat, mereka juga dikenal karena eksperimen efek-efek visual dan karya yang mengkombinasikan lintas media.

Kelompok yang dibentuk pada 1999 silam ini memiliki nama unik yang juga sarat makna. Kata 'indie' berarti Indonesia dan independen. Serta 'guerillas' adalah gerilyawan. Jadi arti secara keseluruhan memiliki arti berjuang secara berdikari atau secara mandiri. Selama perjalanannya hampir 15 tahun tersebut, Indieguerillas selalu ingin menyampaikan pesan yang sederhana dalam karyanya. Menurut perupa, Indieguerillas adalah referensi praktik yang memiliki kesamaan teknis garapan dengan perupa. Hal ini membuat perupa tertarik untuk menjadikan karya-karya mereka sebagai referensi praktik. Dalam berkarya perupa pun indieguerillas cenderung membuat karya yang detail dan selalu bereksperimen dengan media baru. Hal tersebut sangat menginspirasi perupa dalam membuat karya.



Gambar4. Salah Satu Karya Indieguerillas “*Disciples of the uncompromising sacred rules*”

www.deskgram.net/explore/tags/indieguerillas

3. Tuyuloveme (TYLM)



Gambar 5. Wawancara Miko Tuyuloveme

www.visualjalanan.org/Tuyuloveme

Miko atau yang lebih dikenal dengan nama Tuyuloveme adalah seniman *graffiti* yang berasal dari Yogyakarta, Indonesia yang aktif menggambar di jalanan sejak tahun 2006. Pada awalnya Tuyuloveme adalah seniman *graffiti* dengan eksplorasi estetika font. Tahun 2009 atas pertimbangannya ia mulai menggambar *graffiti* karakter “Gondrong” hal ini ia lakukan mengingat begitu banyak seniman *graffiti* yang beraliran font sehingga membuatnya beranggapan akan sulit menemukan identitas berkarya dan mudah dikenali karyanya di jalanan karena sudah terlalu banyak.

Gondrong merupakan *graffiti* karakter yang ia gambarkan mewakili *alter ego* nya, potret diri, dan bermunculan di dinding serta sudut-sudut jalan di seluruh kota – kota besar di Indonesia hingga

mancanegara. Gondrong merupakan ekspresi lokal berambut panjang. Pembunuh dalam arti terror bagi setiap tembok jalanan. Ciri khas karakter Gondrong yang mengenakan Beanies (kupluk) dengan rambutnya yang panjang dan terurai tidak beraturan adalah gaya visualnya yang selalu ia tampilkan di setiap karyanya sebagai bentuk kekacauan dan tidak beraturan yang terinspirasi dari pemilihan bentuk visual yang berantakan namun tetap memiliki nilai estetika. (Visual Jalanan, Arsip Online 2015)



Gambar 6. TuYuloveme “Destroy what destroy you”

www.indoartnow.com/exhibitions/destroy-to-create

4. Dabs Myla



Gambar 7. Dabs Myla

www.widewalls.com/

Dabs Myla adalah sepasang seniman yang bertempat tinggal dan bekerja di Los Angeles sejak 2009. Mereka mengatakan rasanya seperti di rumah. Warna-warna hangat L.A. dan kehidupannya yang semarak berdampak pada gaya mereka, jadi mereka menyambut perubahan itu. Itu pada tahun 1995 bahwa Dabs memulai melukis graffiti, tidak seperti Myla yang telah melukis dengan kuas sebagian besar karirnya. Selama sekolah seni, di mana mereka bertemu saat belajar ilustrasi, Dab mulai menggunakan akrilik. Seiring dengan cinta mereka, gaya yang unik lahir, dan mereka mulai menggunakan cat semprot. Ternyata mereka menyukai karya kolaboratif, karya kolaboratif mereka lebih baik daripada karya individual. Sejak saat itu mereka telah bekerja bersama. Mereka hanya bekerja sendiri saat berkarya dengan medium graffiti.

Terinspirasi oleh *graffiti*, makanan, jalan-jalan, dan kehidupan mereka bersama sebagai pasangan, Pasangan ini melakukan semua pekerjaan mereka bersama, di meja bersama. Dan inilah yang membuat

mereka lebih dekat. Ketika sesuatu terjadi, tumpahan pada lukisan, atau kesalahan - itu bukan masalah, mereka akan memperbaikinya. Mereka terus saling memotivasi, menumbuhkan ide, dan tidak pernah memisahkan pekerjaan mereka, dalam arti siapa melakukan apa. Itu adalah satu karya seni, dan mereka jelas satu cinta, jadi mengapa terpisah. Mereka terus mendorong batas kreatif mereka, dan proses kolaboratif berkembang dengan ide-ide.

Karya-karya mereka termasuk instalasi, mural, dan lukisan. Mereka juga ditampilkan di merk pakaian terkenal, seperti koleksi Vans. Pada 2015 keduanya menciptakan kembali logo untuk *MTV Movie Awards*, secara simbolis mengukuhkan nama mereka dalam sejarah budaya pop. Dalam semua karya seni mereka, kita tidak hanya menyaksikan bakat luar biasa yang mereka berdua miliki, tetapi juga kesadaran yang baik yang dapat diciptakan dan jarang terlihat.



Gambar 8. Karya Dabs Myla "Touchy Subjects"

www.thehundreds.com/blogs/content/dabsmyla-interview/

C. **Kajian Teori**

Proses berkarya perupa memerlukan beberapa landasan teori yang berkaitan dengan tema untuk mendukung proses penciptaan karya seni rupa. Hal ini diperlukan perupa untuk menguatkan ide ataupun gagasan dalam proses berkarya. Pada bagian ini untuk mendukung proses kreatif penciptaan karya, perupa akan menjelaskan beberapa kutipan terkait teori street art, seni instalasi, simbolisme, intertekstualitas, estetika modern dan subkultur *Hip-hop* Jawa. Berikut teori-teori yang mengacu pada tema perupa adalah sebagai berikut:

Terdapat beberapa landasan teori yang digunakan dalam penciptaan karya Seni Rupa yang berfungsi sebagai pendukung karya, memperkuat konsep karya, serta ide yang terdapat pada karya. Teori yang berkaitan dengan karya ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. **Pengertian, Sejarah dan Perkembangan Musik *Hip-hop***
 - a. **Pengertian Musik *Hip-hop* secara Umum**



Gambar 9. *The Origins of Hip-hop*

<http://lo-pa.com/food/hip-hop-du-bronx-aux-rues-arabes-exhibition-at-ima>

Hip-hop adalah sebuah akar kebudayaan yang mulai berkembang di tahun 1970-an yang pada dasarnya lahir dan tumbuh berkembang di kalangan masyarakat Afro-Amerika. *Hip-hop* pada awalnya tumbuh dikarenakan protes, perlawanan, dan penyesalan serta kesedihan akan penindasan dan perbudakan yang dialami oleh orang-orang kulit hitam di Amerika. Kebersamaan akan pengalaman hidup yang mereka alami membuat mereka mulai menceritakan protes mereka akan *eksploitasi* yang mereka hadapi, menceritakannya dalam lirik. Inilah yang menjadi cikal bakal tumbuh dan berkembangnya *Hip-hop* di Amerika, dimana musik dijadikan pelarian mereka sebagai warga yang tertindas.

Hip-hop berasal dari slogan para penari yaitu *Hip-hop* (Be Bob) don't stop (Jube 2008, p. 167). Pendapat lain yang mengatakan *Hip-hop* sebenarnya berasal dari kosakata Afro-Amerika, yakni Hip yang secara harfiah dapat diartikan sebagai "memberitahu" dan akhiran Hep yang berarti "sekarang". Pendapat lain yang mengatakan *Hip-hop* merupakan sebutan lain dari Bebop.

Menurut Davey D (Bambaataa 2005, p. 27) *Hip-hop* adalah kultur yang mempunyai empat unsur utama yaitu seni *graffiti*, Breakdancing, DJ-ing, dan Mcing. Salah satu unsur *Hip-hop* adalah Mc-ing atau lebih dikenal dengan rapping, orang yang melakukan rapping disebut *Rapper*. *Rapper* adalah seseorang yang melantunkan lirik dengan cepat dan isinya tentang kebingungan, mengacu pada kekerasan dan seksualitas (Ortiz 2002, p. 232).

Budaya *Hip-hop* adalah sub-kultur yang mulai muncul dikarenakan kekerasan dan berkembang di lingkungan anak-anak kulit hitam dan *hispanic* yang tinggal di daerah Bronx di kota New York, Amerika Serikat. Budaya *Hip-hop* ditandai dengan adanya Break dance, *Rapper* (MC), *graffiti* , Dj. Musik *Hip-hop* punya ciri yang khas berupa beat drum dan bass yang kuat serta dibumbui dengan lirik-lirik yang mengalir yang bersifat bercerita. Isi dari lirik-lirik lagu mereka bercerita akan perbedaan Ras yang menekan dan menindas keberadaan dan perbedaan antara keturunan Afrika yang berkulit hitam dengan keturunan kulit putih Amerika. Tidak jarang juga lirik-lirik bercerita tentang perjuangan dan penolakan terhadap kebijakan-kebijakan pemerintahan.

b. Sejarah *Hip-hop*

Secara etimologi, ada pendapat yang mengatakan *Hip-hop* sebenarnya berasal dari kosakata Afro-Amerika, yakni *hip* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai "memberitahu" atau "sekarang" dan akhiran *hop*. Ada juga pendapat lain yang mengatakan "*Hip-hop*" merupakan sebutan lain dari *Bebop*.

Namun ada juga pendapat mengatakan bahwa kata *Hip-hop* itu selalu dikaitkan dengan Keith Cowboy dan Rapper Grandmaster Flash And The Furious Five. Penggunaan kata *Hip-hop* ini mereka gunakan ketika jenis musik ini masih di kenal sebagai *Disco Rap*. Diyakini keberadaan kata *Hip-hop* itu berasal dari *onomatophea* , ada pendapat

yang mengatakan *Hip-hop* sebenarnya berasal dari kosakata Afro-Amerika, yakni hip yang secara harfiah dapat diartikan sebagai "memberitahu" atau "sekarang" dan akhiran hep.

Pendapat lain yang mengatakan "*Hip-hop*" merupakan sebutan lain dari Bebop yaitu berasal dari derap langkah dan hentakan kaki para tentara yang sedang mengadakan latihan mengenakan sepatu kebesaran mereka, sambil menyerukan "*Hip-hop, Hip-hop*" berulang kali, dimana ketika itu salah satu teman mereka baru saja masuk dan bergabung di angkatan bersenjata Amerika Serikat. Kemudian Cowboy memakai pola kadensa itu kedalam improvisasi *performancenya* di atas pentas, kemudian pola itu dipakai dan menyebar luas setelah di gunakan oleh musisi rap lainnya yakni *The Sugar Hills Gang* di "*Rapper Delight*",serta Afrika Bambaataa yang kemudian memopulerkannya sebagai nama dari genre musik yang dibawakannya itu.

Aliran musik ini pada dasarnya adalah aliran musik yang terlahir karena perpaduan aliran musik yang berbeda. Kehadiran dan eksistensi musik ini di mulai sekitar tahun 1970-an. Lahir dan tumbuh berkembang di kalangan Afrika–Amerika juga Hispanic Amerika. *Hip-hop* yang pada awalnya tumbuh dikarenakan protes, perlawanan, dan penyesalan serta kesedihan akan penindasan dan perbudakan yang dialami oleh orang-orang kulit hitam di Amerika.

Penerapan sistem Rasisme juga menjadi salah satu penunjang lahirnya gerakan kebudayaan ini, dimana ketidakpuasan masyarakat kulit

hitam Afrika – Amerika ini mereka tuangkan lewat protes keras mereka melalui nyanyian mereka yang secara frontal mereka ucapkan terhadap pemerintahan yang sama sekali tidak peduli akan keberadaan mereka. Dan walaupun kemudian praktek rasisme telah dihapuskan masih tetap saja ada perbuatan-perbuatan yang dilakukan masyarakat kulit putih menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan antara masyarakat kulit putih dan kulit hitam di Amerika.(repository.usu.ac.id, Arsip Online)

c. Perkembangan Musik *Hip-hop*

Hiphop sebagai musik dan kebudayaan yang terbentuk ditahun 1970an di kota Bronx, New York, Amerika Serikat khususnya dikalangan anak-anak muda kaum AfroAmerika dan Hispanic. Pada masa itu, DJ memainkan aliran-aliran musik yang populer saat itu yakni Funk dan Soul. Dan musik yang dimainkan oleh DJ ini mendapatkan perhatian yang baik dari para penonton. Dj tersebut mengisi kekosongan perpindahan lagu itu dengan berbicara memperkenalkan lagu selanjutnya yang akan diputarkannya.

Teknik ini biasa digunakan oleh Dj di Jamaika dan yang kemudian di perkenalkan secara akbar di New York Amerika Serikat oleh imigran asal Jamaika dan Carribean, termasuk di dalamnya Dj Kool Herc yang dianggap adalah bapak *Hip-hop*, memperkenalkan *Turntable* ganda, dimana perpindahan lagu-lagu aliran funk dan soul serta disko yang ada dalam rekaman yang mereka miliki sangat singkat. Teknik *turntablist* pada

masa itu adalah seperti scratching yang dianggap adalah ide dari *Grand Wizard Theodore*, dll.



Gambar 10. Dj Kool Herc

<http://hai.grid.id/read/07561529/bagaimana-dj-kool-herc-menemukan-hip-hop?page=all>

Hip-hop dalam perkembangannya diartikan sebagai sebuah wadah bagi para pemuda yang tidak diberikan hak suara untuk berbicara mengeluarkan aspirasi mereka, mengeluarkan keinginan mereka yang menceritakan rendahnya ekonomi di daerah mereka dan sebagai budaya yang mencerminkan realitas sosial, ekonomi dan politik dari lingkungan tempat tinggal mereka.

Hip-hop terasa kurang lengkap tanpa MC. Celah inilah yang dilihat oleh Melle Mel, MC pertama pada dunia *Hip-hop*. Pada awalnya Melle Mel merasa bingung apa yang akan diucapkannya pada penampilan pertamanya tersebut, namun karena dirinya telah dipenuhi kebosanan dengan peraturan-peraturan dari pemerintah yang mengekang, akhirnya Melle Mel mengeluarkan rasa bencinya pada pemerintah dan pandangannya tentang kehidupan lewat lirik-liriknya. Mulai saat itulah

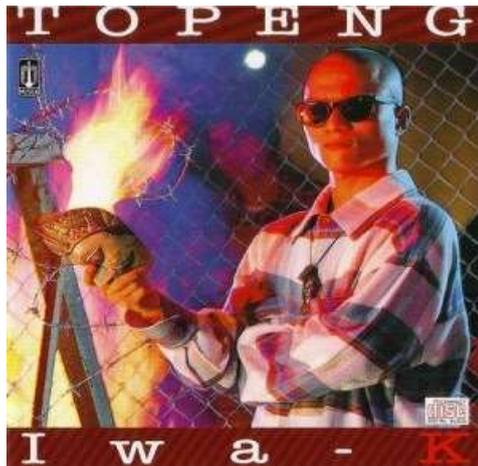
musik *Hip-hop* lebih banyak menceritakan tentang kehidupan disekitar masyarakat kulit hitam dan teriakan-teriakan serta protes suara hati mereka kepada pemerintahan yang berlaku tidak adil. Lirik-lirik musik *Hip-hop* cenderung keras dan tegas. Itulah *Hip-hop*. *Hip-hop* sebagai kebudayaan diperjelas lagi pada tahun 1983 oleh *Black Spades* yang merupakan anggota dari Afrika Bambaataa dan *The Soulsonic Force* lewat track yang berjudul “*Planet Rock*”. Lagu ini merupakan sebuah musik *Hip-hop* yang menarik karena memiliki perpaduan antara rap yang sederhana dan irama musik disko yang diciptakan melalui drum electronic dan synthesizer. Pada tahun 1985 berulah dengan teknologi stereo, *Run DMC*, *LL Cool J*, *The Fat Boys*, *Herbie Hancock*, *Soulsonic Force*, *Jazzy Jaz*, dan *Stetsasonic* yang mengeluarkan album-album andalannya sehingga menjadi legenda musik *Hip-hop* hingga saat ini.

Hip-hop juga memiliki masa kejayaannya masing-masing. Setiap masa menghasilkan beberapa artis dan hits yang cukup meledak, dan memiliki pengikut yang tidak sedikit. Golden Age *Hip-hop* (1986-1992) adalah masa keemasan *Hip-hop* dimulai ketika Run DMC menelurkan album “*Raising Hell*” pada tahun 1986, dan diakhiri dengan munculnya G-Funk pada tahun 1992. Masa ini lebih didominasi oleh musisi dari East Coast yang bermarkas di New York City. Label *Def Jam Records* menjadi salah satu label *East Coast* yang independen saat itu.

Era Modern (1992-1998). Dalam era ini Ice T, NWA, Mobb Deep dan Tupac Shakur sukses menciptakan gangsta rap dengan irama musik

yang masih gelap namun dengan beat-beat yang cukup kencang. Pada awal tahun 1992, gangsta rap mulai menjadi sebuah musik yang sangat mainstream dengan munculnya Dr. Dre dengan *The Chronic's*. Album ini muncul dengan gaya baru yang disebut G-Funk, yang di dominasi oleh musik tahun 70'an. G-Funk pula lah yang akhirnya menjadi sebuah identitas musik *West Coast Hip-hop* pada saat itu. Era Jiggy/Bling-Bling (1998 - sekarang). Nama-nama seperti *OutKast*, *No Limit*, dan *Cash Money Records* merupakan bagian dari era ini. Mereka lah yang memopulerkan jenis musik mereka sehingga timbulah istilah Jiggy atau BlingBling Era. Musik pada era ini dinamakan Neo Soul yaitu campuran antara musik *Hip-hop* dan musik Soul. (repository.usu.ac.id, Arsip Online)

2. Musik *Hip – Hop* di Indonesia



Gambar 11. Cover Album Iwa K

<http://hai.grid.id/read/>

Seperti kebanyakan aliran musik lainnya yang ada di Indonesia, kedatangan *Hip-hop* ke tanah air juga merupakan kedatangan karena dibawa oleh media asing masuk dan sangat disukai di Indonesia. Indonesia, yang merupakan bangsa dengan begitu banyak sekali budaya juga tidak terlepas dari budaya ini. Meskipun bukan budaya asli bangsa Indonesia, kenyataannya *Hip-hop* itu telah merebak dan meng-influence anak-anak muda. Sejak tahun 1990, *Hip-hop* di Indonesia telah menyebar luas terutama ketika artis-artis Indonesia juga memulai karir mereka dengan mengeluarkan album-album bertemakan *Hip-hop*, seperti: Iwa K yang sampai kini masih menekuni rap dan merupakan artis Indonesia pertama yang merilis full-length *Hip-hop* album, yang telah merilis lima album hingga saat ini (*kuingin kembali*, *topeng*, *kramotak*, *mesin imajinasi*, *Vinividivunky*). Sebelum merilis album solo diapun sempat berkolaborasi dengan Meliyana Manuhutu dalam album *beautify* yang dirilis di Jepang. Selain Iwa K rapper yang bisa dibilang eksis pada era itu adalah Denada, Boys got no brain dan NEO. Ada juga Saykoji dan Mista D yang membuat musik *Hip-hop* tampil beda, dimana dengan lirik-lirik *nyleneh* dan dapat mengundang tawa. Hal ini tidak menjadi masalah yang sangat *signifikan* karena yang terpenting adalah menjadi diri sendiri, karena memang *Hip-hopers* Indonesia memiliki atribut *be yourself*.

Rapper-rapper Indonesia mencoba mengkombinasikan *bahasa slang*, serta simbol-simbol anak muda, serta bahasa pergaulan pada saat itu dan juga mengangkat bahasa regional atau daerah setempat. Satu kunci

yang mendasari perbedaan antara *Hip-hop* Indonesia dengan *Hip-hop* Amerika pada masa pertumbuhannya adalah dari segi bahasa, kebanyakan rapper Indonesia menggunakan kata-kata yang sopan dan tidak terlalu vulgar, dan jarang sekali mengangkat tema-tema tentang kekerasan dan sex bebas. Jika rapper-rapper Amerika pada waktu itu lebih banyak mengangkat tema tentang ketidakpuasan rasial (Afro-America), rapper Indonesia lebih banyak mengangkat tentang ketidakpuasan pemerintahan pada masa itu (orde baru). Namun kini dengan berkembangnya teknologi dan kemampuan masyarakat untuk bersekolah hingga jenjang lebih tinggi, bahasa internasional sudah mulai dipergunakan dalam lirik-liriknya.

Di Indonesia, *Hip-hop* telah merebak dan meng-influence anak-anak muda. Dimulai dengan diproduksinya beberapa album *Hip-hop* di Indonesia pada awal tahun 1990-an, dan artis *Hip-hop* Indonesia adalah pada masa itu adalah Iwa K, Boys got no brain dan NEO. Tahun 2000-an Saykoji dan Mista D ikut memeriahkan dunia *Hip-hop* Indonesia yang membuat musik *Hip-hop* tampil beda, dimana dengan lirik – lirik spontan dan nyeleneh yang dapat mengundang tawa.

Satu kunci yang mendasari perbedaan antara *Hip-hop* Indonesia dengan *Hip-hop* Amerika adalah dari segi bahasa. Rapper Indonesia kebanyakan menggunakan bahasa Indonesia dalam lirik-liriknya, serta mencampurkan juga bahasa slang dan bahasa ibu di dalam karya mereka. Dalam pemilihan kata juga kebanyakan Rapper Indonesia memilih menggunakan kata-kata yang sopan dan tidak terlalu vulgar, dan jarang

sekali mengangkat tema-tema tentang kekerasan dan sex bebas. Walau pada masa itu Rapper-Rapper Amerika lebih banyak mengangkat tema tentang ketidakpuasan rasial (Afro-America), Rapper Indonesia lebih banyak mengangkat tentang ketidakpuasan pemerintahan pada masa itu (orde baru). (GombrangWordpress, 2011)

3. Musik *Hip-hop* di Yogyakarta



Gambar 12. Jogja *Hip-hop* Foundation

<http://killtheblog.com/>

Kebudayaan merupakan hasil karya suatu masyarakat dimana kebudayaan tersebut bersifat menyeluruh dan berlaku bagi semua anggota masyarakat, akan tetapi tidak dapat dipungkiri ada sebagian masyarakat yang disebut subkultur. Kata sub mempunyai arti kekhususan dan perbedaan dari kebudayaan yang dominan.

Liliweri (2003:60) mengemukakan kebudayaan subkultur adalah kebudayaan yang hanya berlaku bagi anggota sebuah komunitas dalam satu kebudayaan makro. Rodger (Liliweri 2003, p. 60) memperluas pengertian mengenai subkultur ini, subkultur merupakan suatu kolektivitas orang-orang

yang mempunyai kesadaran keanggotaan yang didasarkan pada suatu unit perilaku yang teridentifikasi dengan jelas, yang agak berbeda dari kebudayaan luas. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan tentang definisi subkultur yaitu sub kebudayaan yang mempunyai kekhususan dan perbedaan dari budaya dominan dalam suatu masyarakat.

Hip-hop merupakan subkultur di Amerika yang terbentuk pada kaum kulit hitam. Budaya tersebut berbeda dengan budaya Amerika secara umum. Subkultur *Hip-hop* merupakan awal dari terciptanya musik *Hip-hop* yang menjadi bentuk budaya tandingan dari budaya musik yang ada di Amerika. subkultur *Hip-hop* terbentuk sebagai tandingan atau bahkan perlawanan dengan budaya yang lebih besar yakni budaya Amerika secara umum.

Menurut Davey D (Bambaataa 2005, p. 27) *Hip-hop* adalah kultur yang mempunyai empat unsur utama yaitu seni *graffiti*, breakdancing, DJing, Mc-ing. Selain itu *Hip-hop* selalu identik dengan gaya berpakaian, yakni menggunakan pakaian olahraga, sepatu besar, topi dan menggunakan perhiasan yang besar-besar. *Hip-hop* Jawa yang terinspirasi oleh subkultur *Hip-hop* tidak sama dengan *Hip-hop* di Amerika yang identik dengan grafiti, breakdance, disk jockey, Mc. *Hip-hop* Jawa hanya terkait dengan musik *Hip-hop* saja, tidak terkait dengan budaya *Hip-hop* secara luas. Hal ini dapat dilihat dari musik *Hip-hop* Jawa yang menggunakan budaya Jawa dalam musik *Hip-hop*, sedangkan bagian unsur *Hip-hop* lainnya seperti breakdance dan grafiti tidak terlihat dalam kelompok Jogja *Hip-hop Foundation*.

Musik *Hip-hop* di Indonesia sendiri menjadi subkultur dari jenis musik yang ada di Indonesia secara umum. Jenis musik yang ada di Indonesia kebanyakan adalah musik Pop dengan tema percintaan, sedangkan musik *Hip-hop* Jawa yang diusung oleh Jogja *Hip-hop Foundation* membawakan tema-tema yang tidak terbatas pada tema percintaan, tapi mencakup tema keseharian, kritik sosial, puisi Jawa, dan falsafah hidup orang Jawa yang terdapat dalam kitab Jawa kuno.

Selain dari tema dan jenis musiknya yang berbeda yang tidak dikenal oleh masyarakat luas dan perjuangan untuk mempromosikan lagu mereka. Musik Pop yang ada di Indonesia kebanyakan dinaungi oleh record label besar yang dapat mempromosikan lagu-lagunya melalui radio, televisi, internet, ringback tone, sedangkan *Hip-hop* Jawa sebagai lagu yang tidak lazim dan tidak dikenal masyarakat luas juga menjadi kendala bagi Jogja *Hip-hop Foundation*. Upaya untuk mempromosikan lagu *Hip-hop* Jawa dilakukan melalui radio-radio lokal, internet, dan juga melalui dari orang ke orang.

Hip-hop Jawa yang dibawakan oleh Jogja *Hip-hop Foundation* merupakan subkultur dari kebudayaan yang lebih luas yaitu budaya *Hip-hop*, dan budaya musik di Indonesia. Perpaduan musik *Hip-hop* dengan Budaya Jawa merupakan kreativitas yang dimiliki oleh Jogja *Hip-hop Foundation* diharapkan dapat menjadi suatu upaya pelestarian dan pengenalan Budaya Jawa melalui musik *Hip-hop*. Kreativitas tersebut menciptakan perbedaan antara musik *Hip-hop* Jawa dengan musik populer yang ada di Indonesia.

4. *Jogja Hip-hop Foundation*

a. *Profil Jogja Hip-hop Foundation*



Gambar 13. Jogja Hip Hop Foundation Tur Eropa

<http://instagram.com/javahiphop/>

Jogja Hip-hop Foundation merupakan sebuah yayasan berkata-kata cepat yang didirikan pada tahun 2003 oleh Marzuki Mohammad. *Jogja Hip-hop Foundation* merupakan wadah yang diistilahkan sebagai ruang tanpa tembok bagi siapa saja, sehingga siapa saja bisa masuk dan keluar dari *Jogja Hip-hop Foundation* (Lukas Adi Prasetyo. Kompas, 2010). *Jogja Hip-hop Foundation* lahir dari acara yang bernama *Hip-hop Reunion*. *Hip-hop Reunion* atau *It's Hip-hop Reunion* merupakan acara pertama yang mengumpulkan crew *Hip-hop* dari seluruh Indonesia yang terdiri dari MC (Master of Ceremony), DJ (Disk Jokey), Breaker, *graffiti* artis yang berkumpul menjadi satu yang bertujuan untuk membuat sebuah peristiwa yang bernama kultur *Hip-hop*.

Sejarah berdirinya Jogja *Hip-hop Foundation* berawal saat Marzuki Mohammad menggelar acara Parkinsound (Yogyakarta Electronic Music Movement) pada tahun 1999. Acara Parkinsound yang diikuti oleh berbagai musisi yang menggunakan musik elektronik, salah satunya adalah G-Tribe yang menggunakan bahasa Jawa dalam lagu-lagunya. Tahun 2003, Marzuki Mohammad mengadakan acara khusus untuk *Hip-hop* dengan nama *It's Hip-hop Reunion 1*, kemudian pada tahun 2004 diadakan lagi dengan nama *It's Hip-hop Reunion 2*. Pada saat acara *It's Hip-hop Reunion 1* dikukuhkan dan dipatenkan komunitas Jogja *Hip-hop Foundation* (Fresh magazine, 2008)

Marzuki Mohammad (Fresh magazine. April 2008) mengungkapkan bahwa Jogja *Hip-hop Foundation* merupakan komunitas terbuka bagi crew *Hip-hop* di Yogyakarta, kecuali kalau sedang ada proyek. Saat itu keanggotaan JHF berjumlah tiga crew yang terdiri Kill The DJ, Jahanam, dan Rotra (Kijarot). Jogja *Hip-hop Foundations* sudah menghasilkan 4 album yaitu *Poetry Battle 1*, *Poetry Battle 2*, album kompilasi Jogja Istimewa dan Soundtrack Film Dokumenter Hiphopdiningrat. Jogja *Hip-hop Foundation* membawakan tema-tema dari dongeng sampai agama, ekonomi, moralitas seksual, Kerajaan Yogyakarta, cerita keseharian, puisi-puisi tradisional sampai dengan puisi modern. Tema-tema tersebut dikemas dengan irama *Hip-hop* yang dipadukan dengan musik tradisional Jawa.

b. Personil JHF

I. Marzuki (Kill the DJ)



Gambar 14. Marzuki Mohammad “Kill the DJ”

<https://twitter.com/killthedj/>

Kisah Marzuki di panggung musik Indonesia sungguh menarik. Marzuki mengusng musik Rap dengan menggunakan lirik bahasa Jawa. Musik etnik pun ia campurkan dan dikolaborasikan didalamnya, berbagai bidang seni ia geluti seperti teater, visual-art, dan musik elektronik.

Kecintaanya dibidang seni dan karya-karyanya yang unik mengawali Marzuki diundang kepanggung-panggung Internasional. Belanda, Belgia, Prancis pernah mengundang Marzuki untuk mengisi acara di Negaratersebut. Nama “Kill The DJ” ia tamabahkan pada tahun 1998, karena pada saat itu profesi “DJ” sangat Didewakan dan di Tuhankan, dan hal ini menjadi alasan nama itu ia buat. Bersama teman-temanya pada tahun 2013 ia membuat JHF untuk menaungi Raper-Raper berbahasa Jawa di Yogyakarta.

2. Jahanam



Gambar 15. Jahanam

<https://reverbnation.com/jahanam/>

Setelah musik *Hip-hop* mati suri di Yogyakarta, pada tahun 2001 munculah “*South Central Ryme Syndicate*” dengan personilnya Mamok yang mengawali bedirinya grup ini, Balance, otong, sukri, dan Hedy sebagai produser. Setelah mendapat wangsit dari film “Indonesia lama” maka nama “*South Central Ryme Syndicate*” berubah menjadi “Jahanam”, dan personilnya tinggal Mamok dan Balance.

Pada tahun 2002 menjadi awal perjalanan dari Jahanam saat bertemu dengan produser bernama Iqbal. Dibantu oleh Iqbal dan Hedy sebagai produser maka album pertama Jahanam yang berjudul “Jahanam Su”, dibuat dan dirilis pada tahun 2003. Dengan single mereka yang berjudul “Tumini” album mereka laku keras. Lebih dari 18.000 copy terjual habis. Melalui Jahanam juga gairah musik Hiphop di Yogyakarta kembali bangkit.

3. Rotra



Gambar 16. Rotra

<https://3.bp.blogspot.com/>

Rotra adalah grup ketiga dari Jogja Hiphop *Foundation*. Didalamnya terdapat nama Janu Prihamianto dengan nama panggung “KI Ageng Gantas” dan Lukman Haki atau lebih dikenal “Rajapati”. Ki Ageng Gantas merupakan mantan Personil dari “G-TRIBE”. G-TRIBE sendiri merupakan grup Hiphop pertama di Yogyakarta dan di Indonesia yang menggunakan bahasa Jawa. Ki Ageng Gantas ini terkenal mahir membuat komposisi musik yang mudah didengar dan kecerdasan dalam pemilihan serta pemakaian bahasa, lagu-lagu yang mereka buat mengandung arti kritik sosial.

c. **Lagu – Lagu Jogja Hip-hop Foundation**

Jogja *Hip-hop Foundation* mempunyai banyak prestasi yang telah ditunjukkan dengan *Hip-hop* Jawa sehingga yang dikenal luas oleh masyarakat lokal, nasional, maupun internasional. Berikut adalah beberapa *project* / album yang diinisiasi oleh Jogja *Hip-hop Foundation*:

1) *Poetry Battle* 1 dan 2



Gambar 17. Cover Bundle Album Poetry Battle 1 & 2

<http://killdblog.files.wordpress.com/>

Poetry Battle merupakan album yang ditunjukkan sebagai dokumentasi atas peristiwa yang baru terjadi pertama kali di Indonesia, yaitu bertemunya anak-anak muda dari komunitas *Hip-hop* dan para penyair dengan segala perbedaan *attitude*, pemikiran, ideologi, dan *fashion*. *Poetry Battle* merupakan bagian dari *Le Printemps Des Poet'es* atau musik semi para penyair yang merupakan bulan puisi internasional yang diadakan setiap bulan Maret. Jogja *Hip-hop Foundation* mempunyai ide untuk membuat *slam poetry* atau perang puisi untuk menggantikan *Battle MC* yang monoton. Jogja *Hip-hop Foundation* kemudian bekerja sama dengan salah satu lembaga belajar

Francis yang ada di Yogyakarta untuk mengadakan acara *Poetry Battle*. Jogja *Hip-hop Foundation* bekerja sama dengan penyair mempunyai gagasan untuk memperkenalkan puisi dengan medium yang baru yaitu melalui medium *Hip-hop*. Hal ini ditujukan agar puisi dapat lebih kontekstual dan lebih mudah diakses oleh masyarakat kontemporer saat ini. Jogja *Hip-hop Foundation* selain menggunakan puisi juga menggunakan kitab kuno yaitu Serat Centini dan Jayabaya. Album *Poetry Battle 1* yang bertajuk “*Love*” dibuat pada tahun 2007 ini terdiri dari 10 lagu yang dinyanyikan oleh 9 crew *Hip-hop*.

Kesuksesan pada album pertama membuat JHF meluncurkan jilid kedua dari seri *Poetry Battle*, kali ini dengan tajuk “*The Other*”, Album *Poetry Battle 2* ini diisi oleh puisi-puisi dari para penyair dan ada juga yang berasal dari kitab Jawa kuno yaitu Serat Centhini.

2) Album Kompilasi Jogja Istimewa (Special Jogja 2010)



Gambar 18. Album Jogja Istimewa 2010

<https://killtheblog.com/>

Peluncuran album kompilasi Jogja Istimewa dilakukan pada tanggal 19 November 2010 di Kedai Kebun Forum. Tujuan dari

pembuatan album kompilasi ini adalah untuk keberanian untuk memproklamasikan apa yang telah dicapai dari dunia subkultur musik Yogyakarta kepada dunia luar dengan cara yang paling elegan secara kolektif dan persembahkan dari insan musik kepada kota Yogyakarta. Kota dengan segala karakter habitat sosiokulturnya yang menginspirasi dan memungkinkan karya-karya hebat dan tidak tunduk oleh arus *mainstream* bisa lahir dan menemukan kemungkinan eksistensinya secara mandiri.

Album kompilasi Jogja Istimewa di produseri oleh Marzuki Mohammad, Album kompilasi ini tidak hanya melibatkan *crew Hip-hop*, tetapi juga melibatkan musisi di luar Jogja *Hip-hop Foundation*.

3) Laskar Dagelan



Gambar 19. Poster Laskar Dagelan

<https://awsimages.detik.net.id/>

Laskar Dagelan merupakan sebuah bagian dari enam program Indonesia Kita yang digagas oleh Butet Kertaradjasa, Agus Noor, dan Djaduk Ferianto. Laskar Dagelan muncul sebagai respon dari masalah keistimewaan Yogyakarta yang dikemas dalam musikal

plesetan. Keikutsertaan *Jogja Hip-hop Foundation* dalam acara ini dimaksudkan untuk membawakan lagu-lagu mereka yang sebagian besar berbahasa Jawa dan memadukan unsur tradisi yaitu tradisi Jawa dengan unsur modern yaitu musik *Hip-hop*. Lagu-lagu *Jogja Hip-hop Foundation* tidak hanya sebatas sebagai audio pelengkap saja, tapi menjadi bagian penting dari pertunjukan.

5. Intertekstualitas

Menurut Kristeva (dalam Worton) istilah intertekstual pada umumnya dipahami sebagai hubungan suatu teks dengan teks yang lain. Teks itu sendiri secara etimologis (textus, bahasa latin) merupakan penggabungan, susunan dan jalinan. Produksi makna terjadi dalam interteks yaitu melalui proses proposisi, premutasi, dan transformasi. Teks-teks yang dikerangkakan sebagai interteks tidak terbatas sebagai persamaan genre, interteks memberikan kemungkinan yang seluas-luasnya bagi peneliti untuk menemukan hypogram. Mengenai keberadaan suatu hypogram dalam interteks, selanjutnya Riffaterre (Ratna 2005, p. 118) merumuskan hypogram sebagai unsur cerita (baik berupa ide, kalimat, ungkapan, peristiwa dan lain-lain) yang terdapat dalam suatu teks sastra pendahulu yang kemudian teks sastra mempengaruhinya.

Menurut Mikhail Bakhtin, pendekatan Intertekstualitas menekankan pengertian bahwa sebuah teks sastra dipandang sebagai tulisan sisipan atau cangkakan pada kerangka teks-teks sastra lain, seperti tradisi, jenis sastra, parodi, acuan atau kutipan (Noor 2007, p. 4-5). Intertekstualitas juga

dipahami sebagai proses untuk menghubungkan teks dari masa lampau dengan teks masa kini. Suatu teks dipahami tidak berdiri sendiri. Suatu teks disusun dari kutipan-kutipan atau sumber-sumber teks lain. Intertekstual sendiri secara khusus mampu digunakan sebagai dasar dan titik pijak proses kreatif, misalnya teks sebagai parodi dan ironi (Karibo Arsip Online 2012).

Setiap karya pasti memiliki hubungan dengan karya-karya lainnya, hubungan tersebut dapat diidentifikasi berdasarkan dua hal berikut:

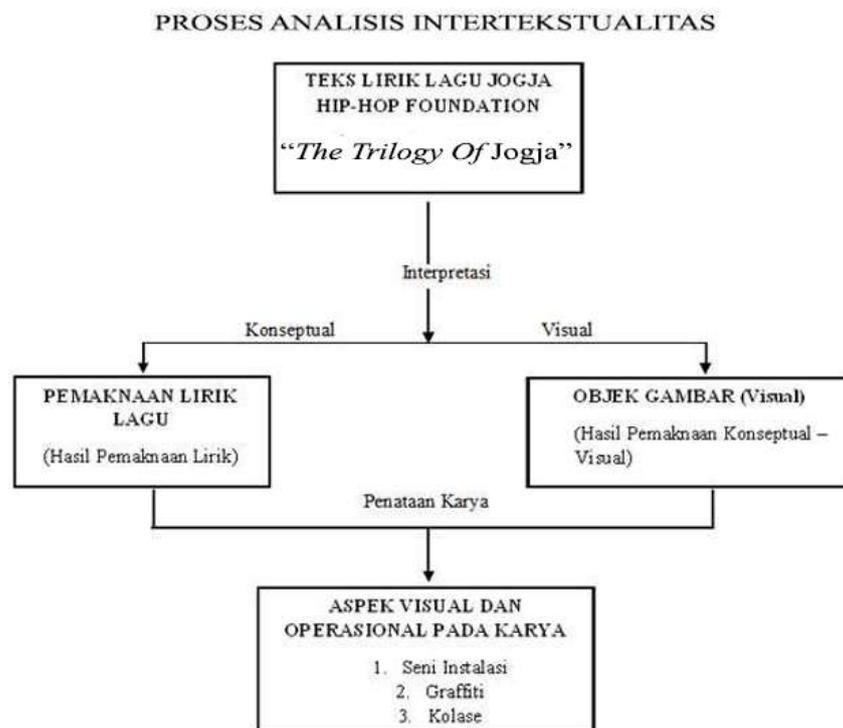


Gambar 20. Contoh Karya dengan Pendekatan Intertekstual, Karya *Bio Fantasy* by Mellisa Sunjaya, 2017
<https://static.news.lewatmana.com/>

- a. Hubungan pengaruh (*Influence*), pengaruh ini merupakan asumsi ada satu karya yang memberikan kaitan sebab akibat dengan karya sesudahnya. Hubungan itu dapat dilihat dari struktur frasa, kalimat, hingga tema besar karya tersebut. Contoh, karya puisi Sapardi Djoko Damono dianggap memperoleh pengaruh dari Sanoesi Pane dalam hal bentuk.
- b. Hubungan kebetulan (*Immanence*), dua karya memang tidak memiliki pengaruh, tetapi bisa jadi dua karya membahas tema yang sama. Contoh, cerita rakyat Dayang Sumbi tidak memiliki kejelasan pengaruh dengan Odiphus Rex, tetapi memiliki jalan cerita yang sama. Keduanya menceritakan tokoh yang membunuh ayah untuk menikahi

ibunya. Hubungan tersebut bisa saja terjadi karena kritikus tidak bisa melacak struktur keterkaitan secara langsung.

Dalam karya yang dibuat perupa terkait teori intertekstual perupa lebih dominan mengadaptasi pendekatan hubungan pengaruh (*influence*) karena menyilangkan dari sebuah teks lirik lagu *Hip-hop* Jawa yang dimiliki oleh kelompok JHF, antara lain dengan judul : ”*Ngelmu Kyai Petruk*”, dan “*Jogja Ora Didol*” transformasi karya teks dan musik kedalam garapan visual. Berikut penjelasan proses analisis intertekstualitas melalui skema:



Bagan 2.1. Skema proses analisis intertekstualitas

6. Semiotika.

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang desain dan Seni Rupa. Istilah semiotika atau semiotics merupakan satu kajian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan tanda-tanda. Dalam hal ini tanda-tanda yang dimaksud adalah semua hal yang diciptakan dan direka sebagai bentuk penyampaian informasi yang memiliki makna tertentu (Soedjono, 2007: 35).

Tinarbuko (2008) mengungkapkan bahwa semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda, mampu mengetahui bagaimana tanda tersebut berfungsi dan menghasilkan makna. Tanda tidak terbatas pada benda melainkan juga sebuah isyarat atau gerak badan manusia.

Adapun tokoh-tokoh semiotika dunia salah satunya adalah Charles Sanders Peirce. Peirce adalah seorang pemikir yang argumentatif, dan terkenal dengan teori tandanya. Dalam lingkungan semiotika, Peirce sering kali mengulang-ulang bahwa secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang (Sobur, 2009: 40). Peirce menggolongkan tanda sebagai berikut:

a) Ikon

Ikon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu, meskipun sesuatu yang lazim disebut sebagai objek acuan tersebut tidak hadir. Ikon adalah suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikannya (Sobur, 2009: 158). 10

b) Indeks

Indeks merupakan tanda yang hadir secara asosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Kata 'rokok' misalnya, rokok memiliki indeks asap. Hubungan indeksikal antara rokok dan asap terjadi karena terdapatnya hubungan ciri yang bersifat tetap antara rokok dengan asap. Kata-kata yang memiliki hubungan indeksikal masing-masing memiliki ciri utama secara individual (Sobur, 2009: 159).

c) Simbol

Simbol adalah tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Simbol merupakan istilah lazim yang disebut kata (word), name (name), dan label (Sobur, 2009: 159).

Dalam kehidupan manusia terdapat banyak makna dan secara tidak sadar, terkadang manusia yang menggunakan makna tersebut. Semua makna budaya diciptakan menggunakan simbol-simbol yang menunjuk pada peristiwa atau objek (Spradley dalam Tinarbuko, 2008). Simbol melibatkan tiga macam hubungan tanda. Pertama,

hubungan tanda dengan dirinya sendiri atau disebut hubungan simbolik atau hubungan internal. Kedua, hubungan tanda dengan tanda lain dalam sistem yang disebut hubungan paradigmatis. Ketiga, hubungan tanda dengan tanda lain dari satu struktur yang disebut hubungan sintagmatik atau hubungan eksternal.

Untuk mengembangkan pendekatan semiotik atas budaya modern dibutuhkan teori konotasi. Dalam teori konotasi terdapat konsep tentang mitos, metafora, dan retorika. Tetapi sistem konotasi menggunakan denotasi untuk berbicara tentang sesuatu hal lain (Barthes dalam Tinarbuko, 2008). Makna denotatif meliputi hal-hal yang ditunjuk oleh kata-kata, atau hubungan eksplisit antara tanda dengan referensi atau realitas dalam penandaan tahap denotatif. Misalnya ada gambar manusia, binatang, pohon, rumah dengan warna merah, kuning, biru, dan putih. Pada tahap denotatif hanya informasi data yang disampaikan (Piliang dalam Tinarbuko, 2008). Sedangkan makna konotatif meliputi aspek warna yang berkaitan dengan perasaan dan emosi serta nilai-nilai kebudayaan dan sudut pandang suatu kelompok masyarakat, contoh: gambar wajah tersenyum dapat diartikan suatu kebahagiaan ataupun ekspresi penghinaan, untuk memahami makna konotatif, maka unsur-unsur yang lain harus dipahami pula (Piliang dalam Tinarbuko, 2008).

7. Seni Rupa Kontemporer

Richard Meyer (2013) berpendapat bahwa semua karya seni baik secara entitas sebagai sebuah “teks” maupun “objek”, pada dasarnya memiliki kemampuan untuk melintas waktu. Semua karya seni adalah kontemporer pada masanya, sezaman dengan kebudayaan yang melahirkannya. Maka dari itu ia menyarankan bagaimana kajian tentang seni kontemporer tidak terbatas pada karya karya seniman yang masih hidup atau sezaman dengan penulisannya. Meyer juga berpendapat sejarah seni rupa juga tidak seharusnya terbatas pada kajian tentang karya seniman-seniman yang telah meninggal di masa lalu, tapi juga mereka yang masih hidup (Meyer 2013, p. 37).

Kontemporer berasal dari kata “Co” bersama dan “tempo” waktu dan dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti “pada waktu yang sama”, “semasa”, ”pada masa kini”, ”dewasa ini/kekinian”. Jadi seni rupa kontemporer ialah cabang seni rupa yang terpengaruh oleh dampak modernisasi , tidak terikat oleh zaman dan selalu mengikuti trend yang berlaku pada saat itu seiring berjalannya waktu.

Di Indonesia sendiri gejala seni rupa kontemporer ditandai dengan peristiwa Desember Hitam pada tahun 1974, hal ini menjadi salah satu pemantik terbentuknya Gerakan Seni Rupa Baru pada tahun 1975. Dapat dikatakan pula bahwa praktik yang dilakukan GSRB saat itu memiliki pengaruh dalam praktik seni rupa kontemporer hari ini.

Berlanjut pada persoalan sejarah terbentuknya GSRB, ditahun itulah terjadi pertikaian tajam antara para seniman muda dan seniman tua yang berujung pada peristiwa “Desember Hitam”, yang dibuat sebagai reaksi protes terhadap keputusan dewan juri Pameran Besar Seni Lukis Indonesia 1974, pameran ini di kritik karena dianggap kurang menghargai keanekaragaman idiom atau cenderung memenangkan karya-karya yang menggunakan konsep usang yang kebetulan diminati oleh dewan juri. Pernyataan ini ditandatangani oleh 14 seniman yaitu, Muryotohartoyo, Juzwar, Harsono, B. Munny Ardhi, M. Suebar, Ris Purwana, Daryono, Siti Adiati, D.A. Paransi, Baharudin Marasutan, Ikranegara, Adri Darmaji, Hardi, dan Abdul Hadi WM. (Sumartono 2000, p. 30).

GSRB memiliki bentuk penciptaan karya seni rupa yang dikenal dengan nama “Lima Jurus Gebrakan Seni Rupa Baru Indonesia” yang diterbitkan dalam buku “Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia” oleh Gramedia pada tahun 1979 (Harsono 2013). Salah satu pernyataan tersebut memiliki isi sebagai berikut:

“Mendambakan ‘kemungkinan berkarya’, dalam arti mengharapkan keragaman gaya dalam seni rupa Indonesia. Menghujani seni rupa Indonesia dengan kemungkinan- kemungkinan baru, mengakui semua kemungkinan tanpa batasan, sebagai pencerminan sikap “mencari”. Dari sini menentang semua penyusutan kemungkinan, antara lain sikap pengajaran ‘cantrikisme’ di mana gaya seorang guru diikuti murid-

muridnya, yang sebenarnya dapat berbuat lain, memperkaya kemungkinan ‘gaya seni rupa Indonesia.’” (Supangkat 1979, p. 19).

Perkembangan seni rupa kontemporer pada dekade 1980-an di Yogyakarta, Bandung, dan Jakarta terlihat mengembangkan kecenderungan yang sudah muncul pada pameran-pameran Gerakan Seni Rupa Baru, yaitu penggunaan ‘barang jadi’ (ready-mades) dan ‘benda temuan’ (found objects). Banyak di antaranya dalam bentuk seni performans dan seni instalasi.

A. Seni Instalasi

Seni instalasi merupakan sebuah istilah yang digunakan begitu fleksibel, sekalipun sebenarnya merujuk pada susunan benda (materi) yang diberi ruang. Beberapa ahli berusaha membedakan antara seni instalasi dan instalasi seni, dimana sejak tahun 1960-an kata seni instalasi merujuk pada aktivitas pengaturan pameran. Akan tetapi kecenderungan yang begitu kuat bahwa instalasi merupakan “karya-karya yang menggunakan ruang”, maka perbedaan antara seni instalasi dan instalasi seni menjadi demikian kabur (Bishop 2005).

Seni instalasi ada sejak 1917 ketika Marcel Duchamp, seniman asal Prancis, membangun urinal porselen berjudul Fountain. Meski berasal dari perkembangan seni rupa kontemporer di negara Barat, seni instalasi akhirnya turut mewarnai kesenian di Indonesia. Kemunculan awalnya ditandai dengan Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) pada 1975.

Gerakan itu bertujuan memperluas makna dan jenis seni rupa sehingga macamnya bukan hanya seni patung atau lukis. Beberapa seniman pun mulai mengkritisi isu sosial pada masa itu. Salah satunya adalah Tisna Sanjaya dengan karyanya yang mengkritisi kurangnya pelestarian lingkungan berjudul *Installation of Growth* (1996).

Istilah instalasi muncul sebagai pergeseran dari istilah pameran pada pertengahan tahun 1970-an. Kedua istilah tersebut dipakai secara bergantian untuk menjelaskan karya yang dipasang di ruang pameran. Sejak itu, istilah instalasi berkembang untuk menyebut jenis seni tertentu. Seni instalasi mengacu pada karya yang menciptakan suatu kondisi kehadiran bagi penonton untuk memasuki, mengitari, dan secara langsung merasakan objek.



Gambar 21. Karya Instalasi “*The Trio Angels*” by Heri Dono, 2016
<https://seleb.tempo.co/>

B. Graffiti

Graffiti berasal dari kata Italia “Graffito” yang berarti goresan atau guratan. Arthur Danto menyebutnya sebagai demotic art, yaitu memberi fungsi pada pemanfaatan aksi corat-coret. Pada dasarnya aksi ini dibuat atas dasar anti-estetik dan chaotic yang berarti bersifat merusak, baik dari segi fisik maupun non-fisik (Susanto, 2002).

Alat yang digunakan untuk membuat *graffiti* adalah aerosol atau cat semprot. Sebelum adanya cat semprot, para pembuat *graffiti* pada zaman renaissance menggoreskan karya mereka pada tembok-tembok dengan cara menggambar di atas semen putih yang masih basah, dan mengharuskan mereka menyelesaikannya dengan cepat. Diawali dengan membuat sketsa (rancangan awal), lalu mengecatnya dengan pewarna. Saat semen putih mengering dan mengeras, pewarna akan melekat pada dinding. Seperti lukisan yang terdapat di dinding fresko yang digemari pada abad pertengahan di Eropa.

Konsep dan estetika huruf dan dinding menjadi media utama untuk mengekspresikan *graffiti* di ruang publik secara sembunyi – sembunyi yang kerap dianggap melanggar aturan atau norma. Sebagai salah satu bentuk street art, *Graffiti* mengandung pesan tertentu yang ingin disampaikan oleh para pembuatnya untuk mengekspresikan ide – ide kreatifnya dengan tujuan menunjukkan eksistensi berkarya sebagai bentuk ekspresi diri. Pesan bisa muncul secara tersembunyi atau *eksplisit graffiti* menjadi sekadar coretan dinding yang berafiliasi

dengan kelompok atau geng tertentu. Kemudian *graffiti* menemukan gaya baru yang mengarah pada keindahan dalam berkarya *graffiti*. Dengan menggunakan nama samaran jalanan (*street name*) dan dengan ideologinya masing-masing, setiap writer (pembuat *graffiti*) mengekspresikannya melalui penampakan warna, objek, dan huruf dalam *graffiti*.

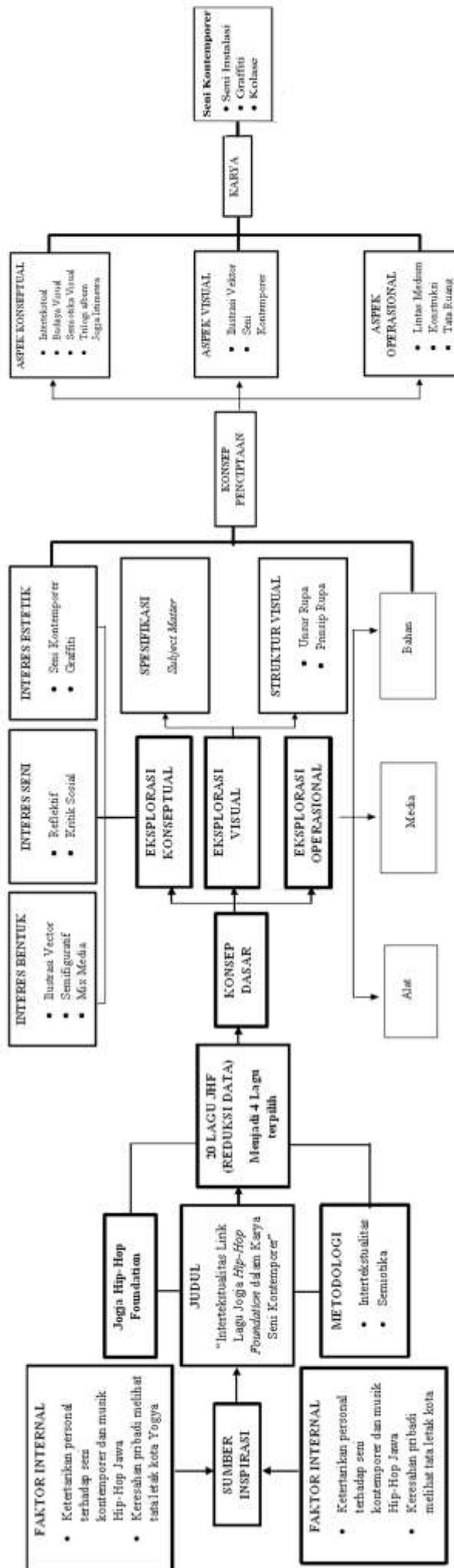
Sifat kritis dalam *graffiti* menunjukkan seni memang tak bisa dipisahkan dengan realitas kehidupan sosial di masyarakat. Seni juga tidak bisa berdiam jika ada ketimpangan dalam kehidupan. Dengan bahasa dan gaya yang berkarakter, *graffiti* mampu berbicara dengan bahasa sendiri. Para writer akan terus berekspresi meskipun tidak ada lagi tembok jalanan yang diijinkan untuk di gambar. Tembok menjadi medium alternatif bagi seniman guna mengekspresikan segala hal yang mereka rasa dan pikirkan. Selain itu, cara ini juga dapat digunakan sebagai wujud pemenuhan kebutuhan akan eksistensi diri maupun komunitas. (Andrianto, 2009).



Gambar 22.Boogie, *Street Dealin*, 2017

<https://ilovegraffiti.de/>

KERANGKA BERPIKIR



Tabel 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

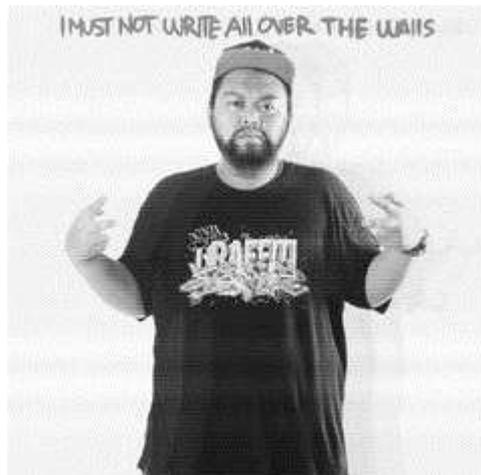
IMPLIKASI MAGANG

Proses penciptaan karya tugas akhir ini terdapat proses kegiatan magang yang diperlukan perupa guna mempelajari lebih jauh terkait tema yang dipilih, mencari informasi, mempelajari teknik, dan berbagai hal baru yang didapat berdasarkan hasil diskusi dan praktik berkarya dengan narasumber. Sebelum masuk kegiatan magang, pemilihan narasumber dilakukan oleh perupa dengan pertimbangan mencari beberapa seniman yang cocok dengan tema atau teknik berkarya dari perupa melalui media sosial serta hasil rekomendasi beberapa teman.

A. Deskripsi Narasumber

Proses magang bertujuan untuk mendapatkan wawasan dan informasi terkait tema, teknik serta konsep berkarya, terdapat beberapa narasumber yang perupa pilih berikut uraiannya,

1. Reza Rizqi “Crack” Rahmatika.



Gambar 23. Reza “Crack” Rahmatika

www.instagram.com/crack

Reza Rizqi atau lebih dikenal dengan *alter egonya* dalam dunia *graffiti* Crack, adalah seniman jalanan yang berdomisili di Jakarta. Beliau menempuh pendidikan di Universitas Bina Nusantara (BINUS), Jakarta, Jurusan Desain Komunikasi Visual dengan penjurusan Animasi. Crack berhasil lulus dengan predikat best display untuk karya instalasi videonya berjudul “Alter Ego” yang membahas *roots graffiti* pada tahun 2014. Karyanya merupakan perpaduan font *Graffiti* dengan karakter utamanya yaitu kaleng Cat semprot. Crack merupakan salah satu seniman yang tergabung dengan beberapa komunitas *graffiti* di Indonesia antara lain HLT (*Hello Letter Team*), dan CRWPX merupakan wadah bagi Crack untuk melakukan pergerakan *street art* secara berkelompok.

Pada tahun 2007 Crack aktif menggambar *graffiti* dan mural di jalanan dengan nickname Crack hingga sekarang. Proses kreatif yang ia jalani dan selalu melakukan eksplorasi pada tiap karyanya dari waktu ke waktu dengan tujuan menemukan gaya pribadi yang identik dari dirinya. Karya dari crack merupakan perpaduan antara teks *graffiti* dengan karakter utamanya yaitu kaleng Cat semprot dengan teknik vektor dan menggunakan warna warna yang kontras dan *colorful*. Karakter dari kaleng Cat semprot merupakan representasi dari dirinya yang begitu sering menggunakan Cat semprot untuk berkarya di jalan merupakan ikon utama dari *graffiti*. Crack juga menyampaikan pesan-pesan moral personal yang diadaptasi dari perilaku masyarakat milenial yang hobi menghamburkan uang untuk gaya berpakaian.

Konsistensinya berkarya membuatnya mendapat beberapa kesempatan untuk bekerjasama dalam proyek *graffiti* secara komersil. Salah satunya pada

tahun 2016, Disney memintanya untuk menggambar beberapa tokoh pada peluncuran film terbaru mereka yaitu StarWars: Rogue One di Pacific Place, Jakarta. Selain itu beliau juga terlibat dengan beberapa proyek seni maupun pameran yang telah diikutinya antara lain “What’s Next” di Galeri Sika, Bali tahun 2016 dan “Culture Exchange” yang digagas oleh KBRI (Kedutaan Besar Republik Indonesia) di Turki pada tahun 2017.



Gambar 24. The Toys Club Studio Logo

www.instagram.com/thetoysclub/

Selain aktif menggambar di jalanan, ia juga aktif sebagai freelance illustrator, mengerjakan beberapa proyek mural dan *graffiti* secara komersil, dan memiliki studio serta brand pakaian yang ia gagas sendiri yaitu The Toys Studio dan The Toys Club untuk nama brand pakaiannya. Gagasan untuk membuat brand pakaiannya berawal dari begitu banyak desain di media sosialnya yang dipakai oleh beberapa brand pakaian yang berasal dari dalam maupun luar negeri tanpa mendapat hak cipta darinya, pada akhirnya beliau memutuskan untuk memulai menjalankan bisnis ini pada tahun 2017.

The Toys Studio merupakan studio pribadinya yang bertempat di Jakarta Barat, di dalamnya terdapat tempat Crack untuk mengerjakan karya, membuat

urban toys, dan beberapa merchandise lainnya. *Hip-hop*, Gangster, dan life style merupakan tema yang biasa ia pilih dan mengaplikasikannya ke dalam beberapa medium kontemporer antara lain *graffiti*, mural maupun seni instalasi.



Gambar 25. Crack *Comission Wall*

[www.instagram.com/crack /](http://www.instagram.com/crack/)

Ketertarikan perupa terhadap narasumber Crack yaitu karena memiliki kesamaan dalam medium berkarya. Selain itu tema yang diangkat oleh Crack menginspirasi perupa untuk merespon tema yang dipilih perupa dengan gaya *graffiti*. Menurut perupa karya Crack menarik untuk dipelajari teknis dan konsepnya dalam pengembangan ide yang diimplikasikan ke dalam penciptaan karya.

Pada proses magang dengan narasumber, perupa mendapatkan hal-hal yang baru seperti pengetahuan, dan teknis berkarya serta proses kreatif dalam mengeksplorasi karya. Beberapa pengalaman yang didapat sangat membantu

perupa mengembangkan ide serta wawasan berkarya. Berikut beberapa contoh karya Reza Rizqi Crack :



Gambar 26. "BIWAR" by Reza "Crack", 2017

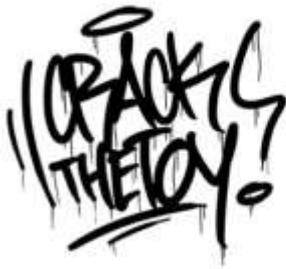
www.instagram.com/crack_/



Gambar 27. "Playful Place" by Reza "Crack", 2017

www.instagram.com/crack_/

CURRICULUM VITAE



Crack is a Graffiti writer, Illustrator and sarcastic person based in Jakarta, Indonesia. Ever since he was a kid, he loved doodling, sketching, and drawing cartoon characters that he saw or imagined. Soon after, he tried graffiti when he was in senior high school. Bought some cheap spray cans with his lunch money and started making school name tags all over the place. Having practiced art and design for 7 years now, doing this has opened up his mind, allowed him to work with different mediums, collaborate with brands and other individuals. The thing that he loves most about is probably the smell of spray cans.

e : crackthetoy00@gmail.com
t : +62 812 7693 7678

EXPERIENCES & PROJECTS

<p>2010</p> <ul style="list-style-type: none"> Majoring Visual Communication Design of Bina Nusantara University Started working as a Freelance Illustrator and Graffiti artist. Commissioned Artwork <p>2011</p> <ul style="list-style-type: none"> Glud Exhibition, Street Sticker Party Garuda House - Jakarta <p>2013</p> <ul style="list-style-type: none"> Adonanin Group Exhibition - Street Art Goes To Campus Universitas Bina Nusantara - Jakarta Featured on Invaderwalls Featured on Behance Illustration Pick 3D Artist for Geppetto Animation - Jakarta <p>2014</p> <ul style="list-style-type: none"> Featured On Sticker Bomb 3 RSK - Singapore Fresh n Brite - Explore Nation Asian Youth Festival - Jakarta Sunday Sketch Jammin' Gardubouse - Jakarta Sneaker Showcase - Adidas IndonesiaSneakerTeam - Jakarta Gerilya Visual at Palimedia Negeri Kreatif Featured On Artist Collaboration Merah Merona - Indonesia Artist Collaboration 420friends - Brazil Artist Collaboration TagnThrow - Indonesia Featured on Behance Student Show Pick and Wacom Gallery <p>2015</p> <ul style="list-style-type: none"> Artist Collaboration TOTY - Jakarta Artist Collaboration Fortis - Palembang 30 Days Oktober Group Exhibition G&H Indonesia Secret Walls x Jakarta Secret Walls / Indoconiccon Nobody Toys Exhibition The Good Habit T-shirt Gangbang Weey - Jakarta Biennale Artist Collaboration Enslaved - Yogyakarta Visual Room Exhibition Fortis - Palembang <p>2016</p> <ul style="list-style-type: none"> Artist Collaboration Mujiono cc - Bogor Ironwall Graffiti Jam #17 Garuda House - Jakarta Featurink Artist Collaboration Fortis - Palembang Strike The House Live Painting Weey - Jakarta Artist Collaboration Rhema Cars Yogyakarta Summer Space Group Exhibition Kubik Koffie Art Space - Padang Gerilya Visual 4 Palimedia Negeri Kreatif Bekasi Character Movement Artherapy Movement - Bekasi Secret Walls X Jakarta All Star Secret Walls / Indoconiccon Rogue One : a Star Wars story X Crack Star Wars / Disney Deconstruct Exhibition Housethehouse The Parlor - Bandung 	<p>2017</p> <ul style="list-style-type: none"> Hello My Name Is Book Raw Inc Australia Urban Toy Stage The Lucky Felix Toy Jakarta - Indonesia What's Next Group Exhibition Sika Gallery Sika Gallery - Ubud, Bali What's Next 2 Group Exhibition Artotel Artotel Samur - Bali Phantom Monster Cohoon Custom Toys Exhibition Art Toy Culture Coex - Seoul, Korea Art Toys Custom Exhibition Waraa Sirkul Space - Semarang Mural Kalijodo Part II Bombing Arthipjakarta All The Small Things Exhibition Qubicle Indonesia Cultural Fest 2017 Embassy of the republic of Indonesian Baku - Azerbaijan Street Stage 2017 BDG Housethehouse Roomah Seni Saraswati - Bandung Scribbler Custom Toys Roum & So.toy Street Dealln XI - Jakarta -Present
--	--

ONLINE PORTFOLIO

-  [behance.net/crackcrk](https://www.behance.net/crackcrk)
-  [crack_](https://www.instagram.com/crack_)

Sebagai salah satu seniman jalanan yang terbilang konsisten begitu banyak pencapaian yang ia dapat dalam karirnya hingga taraf internasional. Di umurnya yang terbilang masih muda ia dapat membawa nama Indonesia dengan segala prestasi dan pencapaian yang telah di raip.

Sebelumnya perupa melakukan kegiatan magang di Jogja *Hip-hop Foundation* (JHF) yang diwakili oleh Yanu Prihaminanto atau lebih dikenal dengan nama panggung “Anto Gantaz”. Pada proses magang dengan Anto perupa berbincang dan bertukar pikiran mengenai tema yang perupa pilih terkait musik *hip-hop* Jawa dan makna dari beberapa lirik lagu JHF.

2. Yanu Prihaminanto “Anto Gantaz”



Gambar 28. Dokumentasi Magang dengan Anto

Dokumentasi Pribadi, 2017

Yanu Prihaminanto atau lebih dikenal dengan sebutan panggung “Ki Ageng Gantas” merupakan seorang rapper dan beatmaker. Anto tergabung dalam grup musik *hip-hop* *Rotra* yang berasal dari kota Yogyakarta yang beranggotakan Radjapati a.k.a Lukman (rapper &Hitsmaker), Feezee a.k.a Fian (additional

rapper), Kateratchy a.k.a Apink (scracht/turntablist). Pada tahun 1996 Anto memulai karirnya di industri musik *Hip-hop*, konsistensinya di dunia *Hip-hop* Indonesia menjadikan Anto panutan produser lokal musik *Hip-hop* dan R&B. Memulai belajar membuat beat musik pada tahun 1989 hingga saat ini Anto telah membuat dan menciptakan 1000 beat-beat musik. Selain itu pencapaian lainnya, beliau telah membuat karya sebanyak 50 Album dan single.

Pada tahun 2003 Rotra bergabung dengan Jogja *Hip-hop Foundation* (JHF) dan menandai berdirinya JHF yang merupakan salah satu proyek yang menghimpun komunitas *Hip-hop* di Yogyakarta yang menyanyikan lagu lagu *Hip-hop* berbahasa Jawa yang di inisiasi oleh Kill the Dj a.k.a Marzuki Mohammad. Seiring berjalannya waktu, atas kesepakatan bersama JHF berubah menjadi grup musik hingga saat ini dengan beranggotakan Kill the Dj, Anto “Gantaz”, Lukman “Radjapati”, “Balance” Perdana Putra dan Heri Wiyoso “Mamox” a.k.a Heri Wiyoso.



Gambar 29. Aksi Panggung JHF, Soundsation 2017

Dokumentasi Pribadi, 2017

B. Kegiatan, Lokasi dan Waktu Magang

Selama kegiatan magang dilakukan perupa terdapat beberapa lokasi dan waktu yang telah ditentukan antara perupa dengan narasumber mengingat jadwal narasumber yang padat. Ada beberapa tahapan yang telah dilakukan dalam proses magang. Berikut adalah kegiatan, lokasi dan waktu magang yang dilakukan perupa, antara lain:

1. Pra Magang

Untuk memulai kegiatan magang adapun tahapan-tahapan secara struktural agar proses magang berjalan dengan kondusif. Tahapan pra magang dilakukan mencari narasumber melalui berbagai macam sumber baik dari media internet maupun rekomendasi dosen atau teman sekitar. Setelah menemukan beberapa narasumber untuk kegiatan magang, perupa mengkonsultasikannya dengan dosen pembimbing agar mampu melihat kompetensi dari narasumber dan melihat serta menentukan kesamaan dalam berbagai aspek dalam segi konseptual, teknik maupun medium yang digunakan hingga hasil karya yang dihasilkan.

Setelah data terkumpul dan melalui tahapan seleksi untuk penentuan narasumber yang dipilih dengan dosen pembimbing, perupa disarankan untuk langsung mencari kontak narasumber untuk berkomunikasi lebih lanjut. Perupa melakukan kontak langsung melalui media sosial, ataupun menelpon untuk memastikan jadwal dan ketersediaan narasumber sebelum kegiatan magang dimulai.

Selanjutnya setelah memastikan ketersediaan narasumber perupa melanjutkan ke tahapan birokrasi kampus yang mana perupa diharuskan membuat surat keterangan magang yang diketahui oleh pihak universitas, fakultas serta prodi agar kegiatan magang berjalan secara resmi dan profesional. Proses kegiatan magang belum bisa dimulai tanpa adanya persetujuan dari pihak kampus sebagai bentuk tanggung Jawab perupa sebagai mahasiswa.

Kegiatan magang sudah bisa dimulai setelah perupa mendapatkan surat izin magang yang telah ditandatangani oleh Kepala Biro Kemahasiswaan yang memerlukan waktu kurang lebih tujuh hari. Pada kegiatan magang hal yang ingin dicapai oleh perupa adalah untuk mengetahui lebih mendalam tentang tema serta konsep yang dibahas. Perupa menyiapkan beberapa materi seperti peta konsep dan tema yang akan dibahas, lalu membawa printout cv serta portfolio karya pribadi guna memahami karakter visual perupa yang akan perupa ciptakan.

Setelah mengerti dengan konsep dan tema yang dipilih perupa masih membutuhkan sosok narasumber untuk diskusi dan mengembangkan tema terkait ke dalam karya dan mengaplikasikan hasil wawancara tersebut menjadi karya seni rupa. Garapan rupa dan teknik yang memiliki kesamaan dengan perupa serta begitu banyak pencapaian yang didapat narasumber selama berkarya, perupa terinspirasi untuk menjadikan Crack sebagai sosok narasumber untuk melaksanakan kegiatan magang dalam bidang garapan rupa. Ciri khas dari karya Crack yang berbicara tentang kultur *hip-hop* secara universal dengan teknik vektor dan mengkombinasikannya melalui media *Graffiti* dan mural, oleh karena itu perupa menganggap Crack adalah narasumber yang tepat.

2. Kegiatan Magang

Kegiatan magang dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober – 19 Oktober 2017 di *Jogja National Museum* dan Taman Dengung, dimulai dari hari Jumat sampai hari Kamis selama tujuh hari pada jam yang tentatif mengingat padatnya agenda dari narasumber. Pada kegiatan magang ini perupa melakukan kegiatan magang dua narasumber yang berbeda narasumber pertama yaitu Yanu Prihaminanto “Anto Gantaz” untuk berkonsultasi dan berdiskusi perihal konsep dan tema yang dipilih. Narasumber kedua untuk teknis garapan rupa yaitu Reza Rizqi “Crack” Rachmatika pada tanggal 22 Oktober – 4 November 2017.

Kegiatan magang dimulai dengan menyiapkan beberapa instrumen pertanyaan meliputi sejarah *hip-hop* masuk ke Yogyakarta, awal berdirinya JHF hingga sampai kepada pertanyaan utama yaitu, arti lagu-lagu JHF yang berkarakteristik mengadaptasi budaya Jawa ke dalam identitas berkarya mereka. Setelah instrumen pertanyaan siap, perupa bertemu dengan narasumber di *Jogja Nasional Museum* dan memperkenalkan diri serta menjelaskan ketertarikannya untuk membahas lirik lagu JHF ke dalam garapan rupa yang diiringi pengajuan lampiran peta konsep dan portfolio karya perupa. Dimulai dengan proses wawancara Anto menyambut dengan hangat niat dari perupa dan memberikan informasi serta latar belakang terbentuknya JHF. Setelah perbincangan yang cukup hangat dan bertanya beberapa instrumen pertanyaan Anto bergegas kembali bersiap-siap dengan teman-teman JHF yang lainnya mengingat pada hari yang sama JHF akan tampil.



Gambar 30. Proses Magang dengan Anto

Dokumentasi Pribadi, 2017

Perupa meminta kesediaan waktu Anto untuk bertemu kembali dua hari setelahnya yaitu pada tanggal 15 Oktober guna berdiskusi lebih lanjut untuk melengkapi data yang perupa cari. Pada akhirnya perupa mendapat kesempatan tiga hari kedepan untuk lebih intens berdiskusi dengan narasumber. Dari dua puluh lagu JHF yang perupa pilih untuk dibahas, Anto memilih dua lagu yang dirasa mewakili tema yang perupa pilih yaitu Jogja Istimewa. Lagu-lagu tersebut dibahas dengan seksama hingga perupa memahami makna dari setiap lagu. Selain itu, Anto juga memberi pandangannya terkait sosok, figur dan beberapa objek yang mewakili lagu-lagu tersebut.

Dari hasil berdiskusi dengan Anto dua lagu yang dipilih pada proses magang yang cukup mewakili tema dari Jogja Istimewa antara lain, “Jogja Ora Didol”, dan “Ngelmu Kyai Petruk”. Pada tiga hari ke depan tepatnya pada tanggal 16 Oktober – 19 Oktober 2017 perupa membahas cerita di balik kedua

lagu ini sambil perupa berdiskusi beberapa alternatif sketsa hasil dari interpretasi yang dilakukan oleh perupa.



Gambar 31. Proses Magang dengan Reza

Dokumentasi Pribadi 2017

Setelah mengerti cerita dan makna dibalik kedua lagu tersebut, kemudian perupa menghubungi crack untuk menanyakan ketersediaan waktunya untuk memulai kegiatan praktik magang guna mendapat banyak pengalaman dalam mengeksplorasi karya. Gaya pribadi dari Crack yaitu *hip-hop* meliputi gaya musik, gaya berpakaian, hingga elemen yang terdapat di dalamnya, salah satunya *Graffiti*. Setelah itu, perupa mengemukakan tema dan konsep yang akan di bahas. Pada proses magang terasa sangat cair Crack bercerita pengalaman estetis yang ia dapat selama berkarya dan menunjukkan beberapa portfolio karya maupun desain serta *commission wall* yang sudah ia kerjakan untuk memperkaya wawasan perupa dalam berkarya atau memberi pencerahan ide visual yang dibuat perupa.

Karena keinginan perupa untuk mendapatkan pengalaman berkesenian atau untuk bertukar pikiran terkait tema yang diangkat perupa menyesuaikan agenda dari Crack sesuai dengan persetujuan bersama. Selain itu kegiatan magang tidak hanya diisi dengan berbincang saja, pada satu kesempatan perupa mengajak Crack untuk berkolaborasi dalam satu dinding tepatnya di daerah Rempoa, Tangerang Selatan untuk gambar bersama guna melihat proses berkesenian dari beliau. Kegiatan magang pun berlanjut dikemudian harinya di Toys Club Studio untuk beberapa waktu.

Berikut dokumentasi proses dan hasil praktik magang dengan Crack:



(a)



(b)



(c)

Gambar 31 a, b, c. Praktik Magang dengan Reza

Dokumentasi Pribadi 2017

3. Lokasi Magang

Lokasi magang dilakukan di beberapa tempat menyesuaikan waktu dan jadwal dengan narasumber, berikut beberapa lokasi pelaksanaan magang:

- a. Toys Club Studio, Jalan KP. Syahdan Gang Keluarga No.37R, Palmerah, Jakarta Barat, 11480
- b. I Cans *Graffiti* Shop, Duren Sawit
- c. Jogja National Museum, Jl. Prof. Ki Amri Yahya No. 1, Gampingan, Wirobrajan, Pakuncen, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55253
- d. Taman Deggung, Jalan Raya Magelang - Yogyakarta, Tridadi, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55511

4. Waktu Magang

Setelah didiskusikan dan menyesuaikan waktu magang dengan agenda para narasumber untuk pelaksanaannya, berikut waktu yang disepakati dengan rincian antara lain:

Pertemuan	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Selasa, 26 September 2017	Melakukan kunjungan ke <i>I cans Store</i> (Jakarta Timur) untuk melakukan Technical Meeting, Perupa memperkenalkan diri dan mendengarkan penjelasan tentang tema yang dipilih perupa.

2.	Rabu, 27 September 2017	Perupa mengunjungi <i>Toys Studi</i> (Jakarta Barat) Studio Narasumber untuk memulai kegiatan magang dengan narasumber.
3	Kamis, 28 September 2017	Melakukan pengamatan lirik lagu JHF dan dilakukan bersama dengan narasumber. Perupa berdiskusi dengan narasumber terkait perkembangan dan pergerakan seni <i>graffiti</i> di Indonesia, narasumber memberi beberapa referensi seni instalasi yang melakukan eksplorasi dengan media.
4	Jumat, 29 September 2017	Melakukan praktik dengan narasumber terkait penyederhanaan bentuk (deformasi) yang merupakan bagian dalam gambar <i>vector</i> . Hasilnya yaitu berupa gambar bersama dengan narasumber di <i>I cans Store</i> (Jakarta Timur)
5	Jumat, 13 Oktober 2017	Melakukan perjalanan menuju Yogyakarta untuk bertemu dengan narasumber kedua (Yanu Prihainanto) untuk melakukan kegiatan magang di Studio JHF di <i>Jogja National Museum</i>

6	Sabtu, 14 Oktober 2017	Tiba di Yogyakarta dan langsung menuju <i>Jogja National Museum</i> untuk bertemu narasumber kedua lalu melakukan kegiatan wawancara terkait tema dan makna dibalik dua puluh lagu JHF.
7	Minggu, 15 Oktober 2017	Proses analisis lirik terpilih dan makna dibalik <i>Trilogy</i> Jogja Istimewa. Perupa banyak mendapatkan inspirasi dan ide dalam memvisualisasikan gagasan dalam karya yang akan perupa buat. Memberi kenangan berupa cinderamata; baju graffiti untuk narasumber kedua.
8	Senin, 16 Oktober 2017	Melakukan proses berkarya dengan gaya ilustrasi vector serta mendapat bantuan narasumber kedua untuk menambah referensi objek pada proses pembuatan sketsa.
9	Sabtu, 4 November 2017	Melanjutkan kegiatan magang dengan narasumber pertama dengan hasil adaptasi sketsa yang telah dibuat pada saat magang dengan narasumber kedua

10	Minggu, 5 November 2017	Praktik dengan narasumber pertama dengan mencoba beberapa media alternatif untuk diadaptasi menjadi sebuah instalasi
11	Jumat, 10 November 2017	Memberikan cinderamata berupa <i>artwork print</i> juga menjadi akhir dari proses magang bersama narasumber.

Tabel 3.1. Jadwal Magang

C. Pengalaman yang Diperoleh

Proses kegiatan magang yang dilakukan bersama Crack dan Anto menghasilkan pengalaman baru, mulai dari sejarah *Hip-hop* dan *Graffiti*, eksplorasi teknik dan media pada saat berkarya, hingga referensi berkesenian, serta membangun rasa tanggung jawab perupa sebagai masyarakat. Pada proses magang banyak hal yang didapatkan salah satunya yaitu teknik berkarya. Perupa mempelajari penyederhanaan bentuk yang kompleks menjadi bentuk yang sederhana dan ketelitian serta kerapian goresan pada saat eksekusi karya sehingga menghasilkan garis yang *solid*. Selain itu, perupa juga mendapat wawasan lebih tentang bagaimana menggabungkan beberapa media menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan karya yang mewakili tema.



Gambar 32. Pengalaman yang diperoleh dari proses magang

Dokumentasi Pribadi, 2017

D. Implikasi

Untuk menambah wawasan serta pengalaman, kegiatan magang sangat diperlukan dalam penciptaan karya. Perupa merasakan manfaat kegiatan magang hal ini terlihat dari berkembangnya ide, gagasan serta beberapa teknik yang dapat dieksplorasi. Pengalaman yang digunakan dalam perumusan konsep penciptaan,

Salah satu pengalaman yang didapat dari hasil magang bersama narasumber, yaitu pengalaman mengilustrasikan lirik lagu terpilih milik JHF menjadi struktur visual yang mewakili. Hal ini dirasa perupa sangat sulit mengingat setiap bait memiliki makna dan arti yang menjadi satu kesatuan dalam sebuah lagu.

Teknik yang perupa pelajari dengan narasumber, yaitu menghasilkan objek dan figur dengan karakteristik ilustrasi vektor. Pemilihan objek dan figur dalam ilustrasi cenderung menyederhanakan bentuk dan garis yang tebal tipis

seperti karakteristik gambar komik. Selain itu, pengalaman yang didapat dalam proses magang yaitu pemilihan media saat berkarya. Kecenderungan narasumber saat proses berkarya menggunakan media tembok, namun ia juga bereksplorasi menggunakan media yang mudah didapat, seperti kayu, triplek, plat besi, hingga resin. Hal ini membuat perupa terinspirasi untuk menggunakan media kayu dalam proses eksplorasi karena mudah dibentuk dan didapat serta menjadikannya media utama dalam penciptaan karya tugas akhir ini. Bagi perupa, beberapa teknik yang telah dipelajari dapat diaplikasikan dalam medium seni kontemporer.

BAB IV

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Aspek Konseptual

1. Sumber Inspirasi

Ide dan gagasan yang digunakan sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya ini berawal dari ketertarikan perupa terhadap *Hip-hop* Jawa dan fenomena kota Yogyakarta sebagai kota berkembang yang kaya akan budaya. Ada dua faktor yang melatar belakangi *Hip-hop* Jawa dan kota Yogyakarta sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan perupa terinspirasi dari pemaknaan lirik lagu Jogja *Hip-hop Foundation* sebagai bentuk dedikasi JHF untuk kota Yogyakarta.

Pertama faktor eksternal, yaitu fenomena carut marutnya kota Yogyakarta membuat perupa resah dan dirasa perlu untuk merespon fenomena tersebut. Selain itu fenomena populernya *Hip-hop* di Indonesia, berdampak dari populernya *Hip-hop* dalam perkembangan musik di Indonesia ditandai dengan bermunculan begitu banyak grup musik, rapper, DJ, atau komunitas *Hip-hop* di Indonesia. Mengingat graffiti merupakan elemen dari *Hip-hop*, perupa mengikuti perkembangan keduanya secara seksama.

Kedua ialah pengaruh dari faktor internal yaitu budaya Jawa, rasa keingintahuan akan budaya Jawa yang meliputi, adat, bahasa, cara berpakaian, hingga cerita rakyat (mitos) Jawa. Perupa dibesarkan dalam keluarga keturunan Jawa, sedikit banyak membawa pengaruh bagii

kehidupan perupa terutama dari sisi kehidupan sosial. Budaya dan adat Jawa seolah sudah melekat dalam hidup keseharian perupa..

Musik *Hip-hop* Jawa karya dari grup Jogja *Hip-hop Foundation* merepresentasikan pandangan dan gaya hidup mereka sebagai masyarakat Jawa dengan memasukkan beberapa unsur budaya Jawa seperti; tema keseharian, kritik sosial, puisi Jawa, dan falsafah hidup orang Jawa yang terdapat dalam kitab Jawa kuno. Selain itu penambahan unsur musik tradisional khas Jawa (gamlean, kenong, gong) menjadi elemen pembeda dalam identitas lagu-lagu mereka.

Selain meluapkan emosi dengan lirik yang cenderung mengkritisi fenomena yang ada disekitar. Hal ini dimanfaatkan oleh kelompok Jogja *Hip-hop Foundation* untuk menyuarakan keadaan kota Yogyakarta sebagai kota berkembang dengan kekayaan budaya yang mendarah daging. Mereka menyampaikan aspirasi mereka sebagai sekelompok seniman dengan *stage performance* sebagai masyarakat Jawa. Pemilihan busana batik seolah menjadi hal yang wajib mereka gunakan saat pentas untuk merepresentasikan musik mereka dan mengukuhkan eksistensi musik *Hip-hop* Jawa di Indonesia.

Tema berkarya yang terdapat dalam lirik lagu kelompok Jogja *Hip-hop Foundation* merupakan aktualisasi kehidupan mereka sebagai masyarakat Yogyakarta. Lagu-lagu seperti “Jogja Istimewa” , “Song Of Sabdatama” dan “Jogja Ora Didol” merupakan judul lagu yang membuat

perupa tertarik untuk mengadaptasinya menjadi karya seni kontemporer. Lagu tersebut menggambarkan kota Yogyakarta sebagai kota yang kaya akan budaya dan bentuk dedikasi atas kecintaan Jogja *Hip-hop Foundation* kepada kota Yogyakarta.

2. Interes Seni

Pendekatan yang dipilih perupa dalam karya ini adalah seni yang bersifat reflektif, perupa menempatkan karya seni sebagai cerminan realitas dan aktual. Pengalaman yang didapat perupa dari hasil pemaknaan lirik lagu Jogja *Hip-hop Foundation* yaitu mengetahui hal baru serta fenomena yang terjadi di kota Yogyakarta. Melihat perubahan yang dirasakan perupa saat mengamati situasi kota Yogyakarta setiap tahunnya melalui tradisi mudik lebaran, keresahan dari dalam diri perupa menginisiasi untuk menuangkan dalam karya seni kontemporer. Kaitannya dengan fungsi karya seni rupa sebagai bentuk refleksi merupakan sebuah perenungan terhadap situasi yang terjadi dengan melakukan pemaknaan serta menciptakan pemikiran berbagi pengalaman dengan tujuan meningkatkan kesadaran diri sebagai masyarakat yang kritis.

Kesadaran dan pilihan perupa menggagas ide tersebut dikarenakan fenomena ini semakin terlihat pada kota Yogyakarta dengan adanya penjualan lahan kepada pihak-pihak tertentu, serta begitu banyaknya properti-properti komersil yang kurang memperhatikan tata letak kota Yogyakarta. Dampak dari fenomena carut marutnya kota Yogyakarta yang

dirasakan oleh perupa dituangkan dalam karya seni kontemporer, berfungsi menjelaskan tentang pengalaman perupa dalam memaknai lirik lagu Jogja *Hip-hop Foundation* dan keresahan yang dirasa oleh perupa serta merespon fenomena tersebut. Cara pandang, pilihan, kesadaran, dan penciptaan karya ini menegaskan sebuah upaya memposisikan diri sebagai contoh pribadi yang merasakan dampak negatif yang ditimbulkan dari fenomena mengikisnya nilai budaya luhur.

3. Interes Bentuk

Interes bentuk merupakan ketertarikan terhadap bentuk-bentuk dalam karya seni rupa. Adapun interes bentuk yang digunakan perupa dalam penciptaan karya ini antara lain bentuk figurative dan semi figurative. Bentuk-bentuk tersebut ditampilkan dengan gaya ilustratif.

Penggunaan bentuk-bentuk tersebut divisualkan kedalam beberapa simbol yang memadukan makna konotatif dan denotatif. Beberapa simbol figuratif seperti tokoh pewayangan (punakawan) memfokuskan pada sebuah pemaknaan tertentu yang memiliki makna konotatif, sedangkan seperti figur siluet kota, speaker, peralatan DJ (*Disc Jockey*) lampu, candi, becak, dan pepohonan memiliki makna yang sebenarnya.

1) Interes Bentuk Figuratif

Bentuk Figuratif yang merupakan penggambaran ulang dengan cara meniru objek gambar atau foto yang dapat dijumpai dalam keseharian seperti: manusa, hewan, tumbuhan, dan lainnya dengan warna yang

serupa. Karya yang diciptakan perupa menggunakan bentuk figuratif seperti contoh dibawah ini.



Gambar 34. Bentuk figura personil JHF pada karya
Dokumentasi Pribadi, 2019

2) Interes Bentuk Semi Figuratif

Bentuk semi figuratif adalah penggambaran ulang dengan meniru objek gambar/foto dengan warna dan bentuknya yang telah melalui proses deformasi, distorsi dan stilasi yang bertujuan untuk pemaknaan tertentu. Contohnya, bentuk tokoh pewayangan yang di deformasi dari bentuk wayang aslinya.



Gambar 35. Bentuk tokoh gareng pada karya
Dokumentasi Pribadi, 2019

4. Prinsip Estetika

Pada proses penciptaan karya seni rupa, diperlukan adanya landasan mengenai pendekatan estetika sebagai acuan dalam kaidah seni rupa, seperti menentukan interes seni dan bentuk dalam mengolah dan menjadikannya sebuah visual. Kecenderungan perupa berdasarkan pengalaman yang dialami oleh perupa setelah memaknai lirik lagu Jogja *Hip-hop Foundation* mengenai fenomena carut marutnya tata letak kota Yogyakarta dampak yang ditimbulkan dari fenomena ini mampu menghasilkan kesadaran akan perkembangan dan fenomena yang terjadi di masyarakat yang diaplikasikan pada karya seni rupa.

Setelah menggali gagasan yang dikembangkan dari pemaknaan lirik lagu, mengacu pada prinsip estetika seni rupa kontemporer dengan media seni instalasi dirasa sesuai dengan karya yang diciptakan. Perupa mencoba mengeksplorasi media panel dan triplek untuk memvisualisasikan tema mengenai pemaknaan lagu tersebut. Hasil dari pengembangan gagasan mengacu pada komponen-komponen intertekstualitas dan semiotika. Dalam karya ini teori intertekstualitas digunakan untuk mendukung konsep karya yang berdasarkan pengalaman perupa pada saat proses interpretasi lirik yang dialami oleh perupa.

Karya yang diciptakan menggunakan objek-objek visual yang mewakili pemaknaan lirik lagu tersebut, seperti keadaan tata letak kota Yogyakarta yang kemudian dikemas dengan pewarnaan yang berasal dari *spray paint* dan cat tembok dengan gaya khas dari ilustrasi. Beberapa

referensi mulai dari karakter dalam tokoh pewayangan hingga sosok legenda mitologi daerah Yogyakarta dihadirkan dalam karya seni kontemporer. Dalam penentuan prinsip estetika ini, terdapat beberapa alternatif pilihan, diantaranya pra-modern, modern, post-modern, dan kontemporer. Kecenderungan visual dalam karya instalasi mengungkap pendekatan figuratif dan semi figuratif untuk pencapaian visual yang diinginkan.

Seni rupa kontemporer dapat diartikan sebagai aktivitas kesenian pada saat ini atau yang dilakukan saat ini. Kebebasan yang ditawarkan dalam seni rupa kontemporer tidak dibatasi oleh medium, media, teknik, ataupun material tertentu. Hal ini memungkinkan menggabungkan teknik yang konvensional dengan non-konvensional sehingga dapat menciptakan karya yang berbeda. Prinsip-prinsip estetika dalam seni kontemporer merupakan hal yang paling kuat dan mendekati dalam gagasan dan penciptaan karya yang perupa buat.

B. Aspek Visual

Berikut ini adalah uraian ditujukan pada spesifikasi *subject matter* dan struktur visual. Uraian spesifikasi *subject matter* merupakan bagian penjelasan pembuatan karya seni kontemporer sedangkan uraian struktur visual merupakan bagian tahapan penjelasan perupa dalam mewujudkan karyanya.

1. *Subject Matter*

Inti pokok dari ide dan gagasan yang dijadikan sumber inspirasi disini adalah seputar masalah-masalah dan realitas yang muncul pada perkembangan kota Yogyakarta yang mulai berhenti nyaman. Hal tersebut menjadi menarik karena terdapat pesan moral yang ingin disampaikan oleh perupa, terdapat nilai-nilai budaya lokal yang bisa dijadikan pembelajaran maupun objek interpretasi dalam pembentukan visual pada karya yang diciptakan.

Tiga lagu yang di interpretasikan merupakan kumpulan lagu yang dipilih JHF sendiri untuk merepresentasikan Yogyakarta. perkembanganCerita rakyat (mitologi) yang terdapat di masyarakat Yogyakarta tentang penunggu Gunung Merapi atau penjaga Pantai Selatan ditengah perkembangan zaman ini seolah tidak pernah hilang dan selalu diwarisi secara turun temurun. Hal ini juga diceritakan pada lirik lagu JHF, bagi perupa hal ini sangat menarik membandingkan dua tajuk yang berbeda antara kepercayaan masyarakat kuno dan perkembangan kota Yogyakarta. Perupa mendapat banyak pelajaran hingga saat ini dapat menjadikan karya sebagai sarana penyampaian pesan moral atas keresahan yang terjadi pada kota Yogyakarta dan hal tersebut terdapat pada lirik lagu JHF melalui tahapan proses analisis intertertekstual.

2. Struktur Visual

Selain penegasan yang spesifik dalam subject matter, salah satu unsur dalam mewujudkan aspek konseptual menjadi karya visual adalah

struktur visual karya. Dalam pengekspresian karya digunakan unsur visual dan prinsip visual.

a.) Unsur Rupa

Unsur rupa merupakan unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah karya seni rupa. Unsur rupa terdiri dari titik, garis, warna, bentuk, tekstur, ruang atau gelap terang. Berikut penjabaran mengenai unsur unsur rupa tersebut.

1.) Garis

Garis yang tercipta dalam penggarapan karya berasal dari tekanan *spray paint* yang ditarik dengan cepat dan akurat. Pemanfaatan garis dalam suatu karya adalah untuk membentuk sebuah visual yang diinginkan, seperti menciptakan kesan garis yang tebal, tipis, lurus, lengkung, zigzag, dan spiral melalui teknik *cans control*. Perupa menggunakan jenis garis *outline vector* tebal. Hal ini untuk menunjang impresi ilustrasi pada karya perupa. Seperti contoh gambar berikut ini:



Gambar 36 Detail tebal dan tipis garis pada figur wanita

Dokumentasi Pribadi, 2018

2.) Warna

Penerapan teori warna berdasarkan pada cahaya dapat dilihat melalui tujuh spektrum warna yang terdapat pada ilmu fisika, seperti halnya warna pelangi. Warna bila dikaji berdasarkan pigmen warna terbagi menjadi beberapa macam di antaranya warna primer, warna sekunder dan warna tersier.

Penerapan warna pada karya perupa ciptakan menggunakan warna dari cat tembok dan *spray paint*. Penggunaan *spray paint* lebih dominan dalam pemakaian karena hasil yang dibuat bisa lebih efektif dan efisien. Kumpulan warna dari *spray paint* yang digunakan sangat variatif, dalam pembuatan karya instalasi sehingga memberikan efek gradasi yang halus serta menimbulkan hasil yang lebih cepat daripada menggunakan cat. Warna-warna yang digunakan perupa dalam proses penciptaan menggunakan *spray paint*, yaitu:

a. Warna Primer

Warna primer merupakan warna-warna dasar yang terdiri dari hitam, putih, merah, kuning, dan biru. Warna ini merupakan warna dasar yang tidak dapat diciptakan dari pencampuran warna lainnya. Perupa menggunakan warna primer pada bagian bagian tertentu, berikut contohnya;



Gambar 37 Gambar warna biru, kuning, putih, hitam dan pada objek langit, papan basket, awan, dan siluet gedung

Dokumentasi Pribadi, 2019

b. Warna Sekunder

Warna Sekunder merupakan warna yang diciptakan dari hasil pencampuran warna primer dengan perbandingan 1:1, seperti warna hijau yang merupakan campuran dari warna kuning dan biru, ataupun warna jingga yang merupakan campuran dari warna kuning dan merah, dan ungu yang merupakan campuran dari warna merah dan biru.



Gambar 38. Warna ungu, jingga, dan hijau pada latar

Dokumentasi Pribadi, 2019

c. Warna Tersier

Warna Tersier merupakan penggabungan salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan dihasilkan dari penggabungan warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan penggabungan dari ketiga warna kuning, biru dan merah. Perupa menggunakan warna tersier sebagai eksplorasi seperti pada contoh kain batik yang dikenakan oleh figur wayang yang menggunakan warna coklat. Berikut contoh gambar dibawah ini :



Gambar 39 Warna coklat pada kain lurik

Dokumentasi Pribadi, 2019

3.) Bentuk

Proses penciptaan karya perupa lebih banyak menampilkan bentuk figuratif dan semi figuratif. Interes bentuk figuratif adalah penggambaran ulang dengan cara meniru objek-objek gambar atau foto yang dapat kita jumpai di keseharian seperti manusia, hewan, tumbuhan dan objek benda lainnya. Interes bentuk semi figuratif adalah penggambaran ulang dengan cara meniru objek gambar atau

foto, tetapi warna dan bentuknya telah melalui proses deformasi, distorsi dan stilasi sehingga tidak mirip dengan aslinya.

Salah satunya stilasi figur wayang pada sosok manusia dalam penggarapan. Selain itu juga terdapat gaya ilustrasi vektor pada figur wanita dengan kebaya berwarna merah. Selibhnya perupa menambahkan bentuk-bentuk simbol dan metafora yang berhubungan dengan tema yang diangkat. Berikut adalah bentuk yang terdapat dalam karya:



Gambar 40. Bentuk figuratif dan semi figuratif pada karya

Dokumentasi Pribadi, 2019

4.) Kolase

Dalam karya penciptaan, perupa menggunakan teknik kolase dengan menempel atau menggabungkan berbagai macam materi selain cat dan cat semprot, seperti *plywood*, kolase tersebut akan terlihat pada objek logo keraton yang dibuat lebih menimbul. Berikut adalah tampilannya:



Gambar 41. Kolase pada objek pengeras suara

Dokumentasi Pribadi 2019

b.) Prinsip Rupa

Untuk menyusun komposisi suatu karya seni rupa terdapat prinsip prinsip yang meliputi proporsi, keseimbangan, irama dan juga kesatuan. Berikut pemaparannya:

1.) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara suatu objek dengan objek lainnya. Perupa membuat sebuah proporsi tubuh yang figuratif dalam karya perupa Dengan ukuran medium yang telah ditentukan sebelumnya maka perupa harus teliti dalam membuat skala agar proporsi yang diinginkan bisa terwujud dan terlihat estetis.

2.) Keseimbangan

Salah satu prinsip utama seni rupa pada bagian karya perupa adalah keseimbangan. Keseimbangan di setiap penggarapan karya diperhatikan dengan menghadirkan fokus perhatian yang kontras dengan latar sehingga keseluruhan karya seni kontemporer

tampil utuh, selaras dan atraktif. Dalam karya ini, perupa membuat fokus perhatian berupa objek simbolik yang merupakan hasil dari pemaknaan lirik lagu dengan latar berupa objek-objek estetik pendukung yang berada di sekitar karya perupa.

3.) Irama

Irama adalah susunan atau pengulangan dari unsur-unsur rupa berupa susunan bentuk raut, garis, arah, ukuran, tekstur, warna, kedudukan, gerak, jarak, dan lain-lain. Pada karya instalasi irama dibuat sedemikian rupa pada bagian gestur tubuh objek khususnya dibagian draperi pakaian serta pada detail objek pendukung seperti bagian gunung dan laut pada latar.

4.) Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip utama dalam menciptakan sebuah karya. Kesatuan dapat dilihat di tiap karya perupa antara objek utama dengan latar yang dibuat agar terlihat menyatu dengan objek secara keseluruhan. Kesatuan juga tercipta dari komposisi warna yang digunakan perupa secara keseluruhan.

c.) Gaya Pribadi

Karya yang dibuat perupa merupakan sebuah karya instalasi figuratif yang menggunakan teknik *spray* dan eksplorasi media. Penerapan gaya pribadi pada karya menggunakan teknik *vector illustration* adalah teknik yang menggambarkan suatu benda, keadaan, objek baik dalam bentuk grafis, teks, atau pun foto. Gambar yang dihasilkan melalui penyederhanaan objek lalu digambar dengan garis tebal dan tipis. Hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan efek seperti gambar ilustrasi dengan warna yang membentuk *color tone*.

Pemilihan warna yang cenderung cerah merupakan bentuk ekspresi dari perupa yang menyukai budaya *Popular* yang identik dengan warna-warna cerah.



Gambar 42 Gaya pribadi *Outline Vector* pada bagian figur tokoh

Dokumentasi Pribadi 2018

C. Aspek Operasional

Pada bagian operasional dijelaskan langkah-langkah kerja dalam proses penciptaan karya lukis cat air yang meliputi, pemilihan bahan, peralatan utama dan pendukung, serta teknik-teknik dalam pemanfaatan bahan dan peralatan. Penciptaan karya dibagi menjadi tiga tahapan, antara lain tahap persiapan, tahap penggarapan karya, dan tahap akhir.

1. Tahap Persiapan

a.) Alat

1.) Pensil



Gambar 43. Pensil

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2018

Dalam pembuatan karya, pensil digunakan untuk membuat sketsa awal. Pensil yang digunakan haruslah tajam dan digunakan dengan mengambang di atas kertas agar mudah untuk dihapus

2.) Penghapus



Gambar 44. Penghapus

Sumber: www.google.com/eraser

Penghapus digunakan untuk menghapus pensil apabila ada kesalahan pada pembuatan sketsa. Selain itu penghapus juga digunakan pada saat finishing dengan menghapus sisa pensil yang tertinggal.

3.) *Sketch Book*



Gambar 45. *Sketchbook*

Sumber : www.google.com/sketchbook

Sketch book adalah medium berupa kumpulan kertas yang berukuran kecil untuk membuat suatu ide atau gagasan berkarya kedalam bentuk sketsa. *Sketch book* digunakan terutama untuk mengeksplorasi sketsa kasar tentang ide atau gagasan yang akan dibuat kemudian diaplikasikan ke medium lain.

4.) Kuas



Gambar 46. Kuas

Sumber: www.google.com/brush

Kuas merupakan alat untuk menyapu warna pigmen cat air pada kertas. Kuas yang digunakan sangat beragam baik ukuran maupun jenisnya. Beberapa jenis kuas yang digunakan terbuat dari bahan dasar bulu. Kuas dengan bahan dasar tersebut dapat menampung lebih banyak air dibanding bahan lainnya sehingga membantu memudahkan dalam proses penggarapan agar mendapatkan hasil yang diinginkan

5.) Caps



Gambar 47. Caps

Sumber: www.Montanaspraypaint.com, 2015

Caps adalah bagian yang digunakan untuk menyemprotkan cat. *Caps* itu beraneka ragam dan bisa diganti-ganti supaya mendapatkan ketebalan dan kepekatan garis yang diinginkan. Pada bagian ini perupa menggunakan jeni *Montana level caps* dari level 1 sampai 4 dan jenis *caps* bernama *astro fat* yang memiliki tekanan yang besar dan hasil semprotan yang besar.

6.) Sarung Tangan



Gambar 48. Sarung Tangan

Sumber : www.google.com/gloves

Sarung tangan atau *Glove* digunakan untuk melindungi pergelangan tangan dari tumpukan noda cat dan menjaga kekuatan tekanan cat semprot agar jari tidak mudah lelah saat menyemprotkan cat semprot.

7.) Masker Gas



Gambar 49. Masker Gas

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Masker gas merupakan perlengkapan penting dalam penggarapan karya. Fungsi masker gas adalah untuk melindungi penggunanya dari polusi atau gas beracun.

8.) Tangga



Gambar 50. Tangga

Dokumentasi pribadi, 2018

Tangga pada penggarapn instalasi digunakan untuk menggarap bagian karya yang lebih tinggi dan besar.

b.) Bahan

1.) Cat Semprot



Gambar 51. Spray Paint

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Pada proses pembuatan karya perupa menggunakan cat semprot yang biasa disebut *Cans* oleh para *street artist* adalah salah satu yang digunakan perupa untuk penggarapan karya. *Cans* berfungsi untuk menghasilkan suatu kualitas karya yang bagus dengan teknik pembuatan karya secara cepat.

2.) Cat Tembok



Gambar 52. Cat Tembok

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Cat tembok dirasa sangat nyaman bagi perupa untuk berkarya. Cat tembok digunakan untuk medium berukuran besar dan kecil (*detail*) agar lebih efisien dalam penggarapan karya.

3.) *Caps Cleaner*



Gambar 53. *Caps Cleaner*

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Caps Cleaner adalah bagian dari bahan yang dibutuhkan perupa, fungsinya sebagai pembersih *caps* yang sudah tersumbat atau sangat kotor. Hal ini mencegah tersumbatnya lubang pada *caps* agar dapat digunakan kembali setelah pemakaian.

4.) *Plywood* (tripleks)



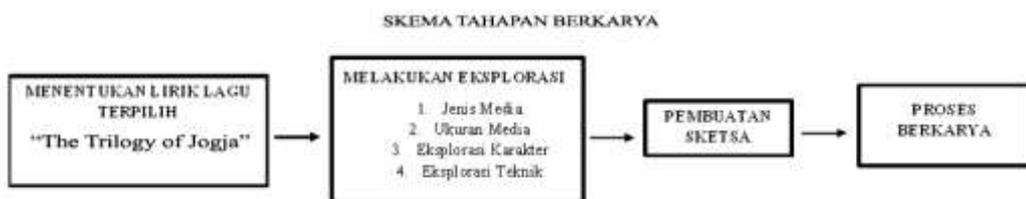
Gambar 54. Tripleks

Sumber : www.google.com/plywood

Kayu multiplek dibuat dari limbah kayu kemudian dipress menjadi lembaran dengan berbagai ketebalan dan ukuran. Perupa menggunakan kayu multiplek setebal 4 milimeter dengan ukuran 244 cm x 122 cm menjadi pilihan bahan atau medium berkarya perupa.

2. Tahap Berkarya

Pada tahap pelaksanaan proses berkarya, dimulai dari proses analisis intertekstual, meliputi tahap sebagai berikut; Memilih lagu yang akan dijadikan sumber inspirasi karya, Kandungan lirik lagu beserta terjemahan dari bahasa Jawa ke bahasa Indonesia, analisis makna lirik lagu berkaitan penemuan segi konseptual, interpretasi visual berkaitan penemuan segi visual, pembuaatan sketsa, proses pewarnaan dan tahap akhir proses *install* karya berkaitan dengan segi operasional. Berikut adalah uraiannya:



Bagan 4.1. Skema tahapan berkarya

a.) Pembutan Sketsa

Setelah melakukan pemaknaan lirik lagu menjadi objek visual, perupa melakukan pencarian referensi. Referensi diperlukan untuk menunjang berbagai macam pilihan yang digunakan dalam memvisualkan gagasan kedalam karya.



Gambar 61. Sketsa

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Perupa mencari referensi visual objek yang akan dibuat dari berbagai macam sumber. Selanjutnya menentukan objek yang akan digunakan pada karya sesuai dengan ide dan gagasan. Setelah menentukan objek, perupa memulai proses sketsa dengan menggunakan pensil. Pada pembuatan sketsa untuk karya instalasi meliputi rancangan hingga tahap *install* karya, fungsi pembuatan sketsa ini merupakan acuan dari perupa untuk merespon ruang.

b.) Pembuatan Karya

Setelah selesai membuat sketsa, selanjutnya perupa memulai proses pewarnaan karya yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Pembuatan sketsa di media terpilih



Gambar 62. Sketsa pada media *plywood*

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Ukuran media instalasi yang perupa tampilkan bervariasi. Pertama perupa menyiapkan semua alat bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan sketsa. Bagi perupa pemilihan media triplek merupakan media yang tepat, mengingat triplek dapat dibentuk dan disusun menjadi sebuah kesatuan. Selanjutnya perupa melakukan *sketching* pada medium yang digarap, pada tahap sketsa perupa membuat skala terlebih dahulu agar terbentuk komposisi yang diinginkan.

2. *Blocking*



Gambar 63. *Blocking* pada media panel

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2019

Setelah semua tahap sketsa selesai, perupa mulai memberi warna pada objek gambar dengan menggunakan cat semprot dan cat tembok. Pengisian warna pada gambar menggunakan teknik *blocking* yaitu teknik memberi warna pada objek dan memastikan warna tersebut pekat (solid) sehingga tidak menghasilkan warna yang transparan.

3. *Outline*



Gambar 64. *Outline* pada media

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2019

Proses pemberian garis untuk mempertegas objek dilakukan perupa ketika permukaan triplek sudah benar-benar kering setelah tahapan blocking. Hal tersebut dilakukan karena perupa menghindari tercampurnya warna mengingat perupa menggunakan cat semprot sebagai media berkarya. Proses pembuatan *Outline* merupakan proses yang harus dilakukan dengan teliti dan memakan waktu yang cukup lama. Seluruh permukaan media harus diperhatikan dengan seksama agar menghasilkan garis yang rapih dan *solid*

4. *Cutting*



Gambar 65. *Cutting* pada media terpilih

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2019

Setelah penggarapan objek simbolik dan objek estetik selesai perupa mulai memotong bagian yang telah di gambar dengan mesin pemotong kayu (*jigsaw*) bagian yang dipotong yaitu mengikuti bagian paling luar dari garis gambar. Pada proses pemotongan karya ini harus dilakukan dengan hati-hati dan penuh kesabaran untuk menghasilkan potongan yang rapih dan sesuai.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir dalam penggarapan karya instalasi adalah *finishing*. *Finishing* adalah memperbaiki bagian gambar atau objek yang masih kurang terlihat estetik dan merangkai objek tersebut menjadi satu kesatuan yang padu. Hal ini meliputi pemasangan karya dan merespon ruang yang akan di *install* untuk dipamerkan pada saat presentasi keberkaryaan.



Gambar 66. Proses *Install* Karya

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018

BAB V
VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA

A. Deskripsi Karya



Gambar 67. Karya Jadi

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2019

Judul : *“The Trilogy of Jogja”*

Ukuran : Dimensi Variabel

Media : *Mix Media*, Kolase Papan, Instalasi

Tahun : 2019

1. Deskripsi Objek

Karya yang berjudul “*The Trilogy of Jogja*” merupakan karya instalasi yang merespon ruang pameran dengan teknik graffiti dan kolase. Karya instalasi ini menampilkan dua sisi dengan latar yang berbeda. Pada bagian panel terdepan berjumlah empat panel dengan teknik kolase di sudut kanan dan kiri. Pada sisi terluar panel terdapat tulisan judul karya, “*The Trilogy of Jogja*” pada bagian dalam panel terdapat empat figur personil Jogja *Hip-Hop Foundation*. Dua personil yang sedang bernyanyi dan memainkan *Disc Jockey Set* dengan *stage act Hip-hop Jawa* mengenakan pakaian khas Jawa, pada bagian belakang *DJ* nuansa *Hip-Hop* seperti; tembok dengan tulisan *graffiti* disampingnya terdapat pengeras suara dan papan basket yang terlihat pada bagian kiri panel. Bagian tengah hingga ke kanan panel latar belakang beberapa pemandangan kota Jogja yang metropolitan seperti pemukiman, gedung, dan papan reklame namun identitas khas kota Jogja seperti beringin kembar dan becak terlihat dibagian tengah panel. dibagian tengah panel terdapat dua *standing character figure* personil JHF dengan pose bernyanyi khas rapper *Hip-Hop*.

Pada sisi sebrang empat panel terdapat pintu di bagian tengah ruangan selasar, perupa meresponnya dengan tiga panel yang memvisualisasikan kota jogja yang asri, kaya, dan berbudaya. Bagian tengah selasar diisi dengan lima objek *standing character*, di sudut kiri terdapat figur wanita dengan pakaian khas Jawa. Terdapat corak jumpitan

pada kebaya yang dikenakan figur wanita. Pada tangan kanan memegang sebuah piring yang di atasnya terdapat beberapa ikon kota Yogyakarta dan koin emas pada bagian depan ikon tersebut, lalu pada bagian tangan kiri wanita tersebut memegang pinggul. Disamping figure wanita terdapat figur wayang penokohan punakawan yang dapat dimainkan (interaktif) kedua tokoh tersebut mengenakan busana khas Jawa seperti corak batik parang dan lurik mengelilingi figur lelaki yang sedang berpidato, memegang secarik kertas sambil menatap wayang tersebut. Selain itu, disisi sudut kanan panel terdapat lampu jalan Jogja yang menambah impresi suasana kota Jogja.

2. Interpretasi Lirik Lagu

Lirik lagu diperoleh dari album “*The Trilogy of Jogja*” antara lain dengan judul “Jogja Istimewa”, “Jogja Ora Didol”, dan “*Song of Sabdatama*”



Gambar 69. Cover album *The Trilogy of Jogja* istimewa

Sumber : www.google.com/jogjaoradidol

Album “*The Trilogy of Jogja Istimewa*” ini menceritakan tentang kecintaan JHF terhadap kota Jogja. Terdapat 3 lagu dengan tema besar yaitu perkembangan dan keadaan Jogja dari masa ke masa yang didalamnya terdapat kebanggaan, kritik serta kedaulatan. Dimulai dari lagu “Jogja Istimewa” yang menceritakan keistimewaan Jogja yang didaulat sebagai Daerah Istimewa dalam peta Negara Republik Indonesia merupakan bentuk rasa bangga JHF akan kota Jogja yang Istimewa berdasarkan nilai sejarah dan peran kota dalam kemerdekaan Indonesia.

Seiring berkembangnya sebuah kota besar, terlihat bergesernya nilai keistimewaan di kota Jogja. Hal ini terlihat dari wajah kota yang kian metropolitan dari segi penataan kota. Menurut JHF menjamurnya pembangunan hotel hingga berdampak pada jalanan kian macet, penempatan papan iklan (reklame) yang menumpuk juga semakin membuat Jogja berhenti nyaman. Untuk merespon keadaan tersebut JHF menciptakan sebuah lagu yang menegaskan bahwa “Jogja tidak dijual!” selain lagu, tagar #Jogjaoradidol merebak dikalangan masyarakat Jogja hingga seluruh negeri. Hal ini merupakan bentuk kritik JHF sebagai masyarakat yang mengkritisi sistem pemerintahan di Jogja.

Setelah tagar #Jogjaoradidol dikenal masyarakat luas, Sultan Hamengkubuwono X menanggapi dengan mengeluarkan maklumat raja atau lebih dikenal sebagai “Sabdatama Raja” (Sabda Utama Raja). Maksud Sultan menyampaikan sabdatama karena munculnya kegelisahan warga Jogja akan keadaan yang kacau, seperti air rumah warga yang

kering akibat maraknya pembangunan hotel yang membuat warga bingung dan cemas. Pemanggilan kepala daerah seperti isyarat pada para pemimpin daerah agar tak lengah untuk menjaga wilayahnya, tak terpengaruh konflik, dan tetap menjalankan tugasnya sebagai pengayom.

Menyikapi hal tersebut JHF kembali merespon kejadian bersejarah ini dan merangkumnya menjadi sebuah lagu dengan judul “*Song of Sabdatama*”. Lagu ini berisikan tentang seruan raja untuk rakyatnya dan menegaskan keistimewaan Jogja tetaplah terjaga hingga saat ini.

Ketiga lagu tersebut dikaji lebih lanjut dengan pendekatan intertekstual meliputi, terjemahan lirik lagu Jawa ke Indonesia, pemaknaan lirik per bait untuk mencari makna yang terkandung dari album “*The Trilogy of Jogja*”, antara lain;

A. “Jogja Istimewa”

Sejak diluncurkan secara resmi 9 November 2009, lagu Jogja Istimewa telah menjadi lagu rakyat Yogyakarta, diputar di rumah-rumah penduduk di pedesaan hingga di toko-toko tengah kota, menjadi hot request di radio-radio Jogja, menjelma sebagai *soundtrack* bagi kehidupan warga Jogja yang mencintai akar tradisi dan kebudyaannya, dan penyemangat perjuangan atas hak-hak mereka sebagai warga Jogja.

Lagu Jogja Istimewa juga hadir di acara-acara besar, mulai dari sidang rakyat Yogyakarta yang menentang Rancangan Undang-Undang Keistimewaan Yogyakarta oleh Pemerintah Pusat, 13 Desember 2010, hingga

acara peringatan berpindahnya ibu kota Republik Indonesia, 4 Januari 2011 kemarin. Kawulo alit hingga raja bergoyang dan melambaikan tangan, duduk sama rendah dan berdiri sama tinggi, bernyanyi bersama lagu Jogja Istimewa dalam hentakan irama *march hip-hop* dengan *groove* tradisional yang terinspirasi *marching band* prajurit keraton itu.

Bait	Lirik Bahasa Indonesia	fMakna Teks pada lirik
1.	Holopis kuntul baris holopis kuntul baris (3x)	Repetisi kalimat sajak “Holopis kuntul baris holopis kuntul baris” merupakan ungkapan tradisional Jawa, sebuah ajakan untuk bekerja bersama-sama untuk menjaga kota Jogja.
2.	Jogja.. Jogja.. tetap istimewa... Istimewa negerinya... istimewa orangnya... Jogja.. Jogja.. tetap istimewa.. Jogja istimewa untuk Indonesia... (2x)	Kata – kata yang diucapkan Soekarno untuk memberikan apresiasi setinggi-tingginya terhadap kraton dan rakyat Yogyakarta dalam membantu perjuangan kemerdekaan Indonesia
3.	Rungokno iki gatra seko Ngayogyakarta Negeri paling penak rasane koyo swargo Ora peduli dunyo dadi neroko Ning kene tansah edi peni lan mardiko	“Dengarlah ini untaian kata dari Yogyakarta, Negeri paling nyaman seperti surga, tidak peduli dunia sudah jadi neraka, di sini kami selalu nyaman dan merdeka” Impresi yang mencerminkan Jogja akan selalu jadi rumah yang nyaman dan ramah bagi warganya

4.	<p>Tanah lahirkan Tahta, Tahta untuk Rakyat</p> <p>Di mana rajanya bersemi di kalbu rakyat</p> <p>Demikianlah singgasana bermartabat</p> <p>Berdiri kokoh untuk mengayomi rakyat</p>	<p>Semangat tahta Sultan HB 9 yang kemudian ditambahi oleh anaknya Sultan HB 10 dalam jumenengan (diangkat menjadi raja)</p>
5.	<p>Memayu hayuning bawono</p> <p>Seko jaman perjuangan nganti merdeko</p> <p>Jogja istimewa bukan hanya daerahnya</p> <p>Tapi juga karena orang-orangnya</p>	<p>“Memayu hayuning bawono”</p> <p>Visi Kraton Yogyakarta yang dicangangkan oleh HB I, artinya; membuat bumi menjadi indah, atau dalam Islam; Islam rahmatil lil alamin</p> <p>“Jogja istimewa bukan hanya daerahnya Tapi juga karena orang-orangnya”</p> <p>(Kembali merujuk perkataan Soekarno)</p>
6.	<p>Tambur wis ditabuh suling wis muni</p> <p>Holopis kuntut baris ayo dadi siji</p> <p>Bareng poro prajurit lan senopati</p> <p>Mukti utawa mati manunggal kawulo gusti</p>	<p>Marzuki menulisnya sendiri, namun terpengaruh oleh teks-teks macapat tradisional kraton. “Tambur telah ditabuh, seruling sudah berbunyi, Bersatu padu menjadi satu, Bersama prajurit dan senopati, Mulia atau mati rakyat dan raja adalah satu” Raja dan rakyat adalah satu kesatuan seorang raja berdiri melindungi dan mensejahterakan rakyatnya</p>

7.	Menyerang tanpa pasukan Menang tanpa merendahkan Kesaktian tanpa ajian Kekayaan tanpa kemewahan	Teks aslinya seperti ini: “Nlgurug tanpa bala, menang tanpa ngasorake, sugih tanpa raja brana, sekti tanpa aji” ditulis oleh RM Sosrokartono menggambarkan pribadi Sultan HB 9
8.	Tenang bagai ombak gemuruh laksana merapi Tradisi hidup di tengah modernisasi Rakyatnya njajah deso milang kori Nyebarake seni lan budhi pekerti	“Tenang bagai ombak gemuruh laksana merapi” (Teks puisi WS Rendra) Tradisi hidup di tengah modernisasi “Rakyatnya njajah deso milang kori, Nyebarake seni lan budhi pekerti” (Rakyatnya pergi dari satu desa ke desa lainnya untuk mencari ilmu menyebarkan seni dan budi pekerti)
9.	Elingo sabdane Sri Sultan HamengkuBuwono Kaping IX Sak duwur-duwure sinau kudune dewe tetep wong Jowo Diumpamake kacang kang ora ninggalke lanjaran	Salah satu ungkapan yang Marzuki kagumi dari Sultan HB 9: “ <i>ik ben een blijf in de allereerste plaats javaav</i> ”, dalam bahasa Indonesia Sultan HB 9 menerangkan seperti ini; “setinggi-tingginya aku belajar ilmu barat, aku adalah dan bagaimanapun jua tetap Jawa”.

	Marang bumi sing nglahirake dewetansah kelingan	
10.	Ing ngarso sung tulodo Ing madya mangun karso Tut wuri handayani Holopis kuntul baris ayo dadi siji	Inilah konsepsi social movement Jawa yang dipopulerkan oleh bapak pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara; “yang di depan memberi contoh, yang di tengah memberi dorongan, yang di belakang memberi semangat, jika ingin mulia harus dengan usaha”
11.	Sepi ing pamrih rame ing nggawe Sejarah ning kene wis mbuktikake Jogja istimewa bukan hanya tuk dirinya Jogja istimewa untuk Indonesia	“Sepi ing pamrih rame ing nggawe” (Ungkapan Jawa untuk “perjuangan tak kenal pamrih, tapi bekerja secara nyata”) “Sejarah ning kene wis mbuktikake Jogja istimewa bukan hanya tuk dirinya Jogja istimewa untuk Indonesia” (kembali merujuk ungkapan Soekarno “sejarah sudah membuktikan”)

Tabel 5.1. Makna teks pada lirik lagu Jogja Istimewa

B. “Jogja Ora Didol”

Lagu Jogja Ora Didol diciptakan karena mulai tidak nyamannya perkembangan kota Yogyakarta akhir-akhir ini, mulai dari kemacetan lalu-lintas hingga banyaknya pertumbuhan hotel.(wawancara dengan Anto Gantazz personil grup JHF, 5 Mei 2015).

Marzuki Mohamad juga mengungkapkan lagu Jogja Ora Didol bermaksud untuk mengkritik perihal kesemrawutan yang terpampang di Daerah Istimewa Yogyakarta mulai terjarahnya ruang publik dengan menjamurnya hotel dan mall secara tidak berimbang hingga teror sampah visual dalam bentuk iklan-iklan berskala besar yang menyeruak di ruang publik serta meningkatnya kekerasan dengan kedok agama yang mengingkari keberagaman. (www.hiphopdiningrat.com).

Lagu Jogja Ora Didol merupakan bentuk protes keras Jogja Hip Hop Foundation atas pengrusakan nilai-nilai dan harkat budaya. Latar belakang terciptanya lagu Jogja Ora Didol atas dasar gerakan sosial budaya yang ada di Yogyakarta yaitu gerakan Jogja Ora Didol. Gerakan Jogja Ora Didol merupakan gerakan perlawanan masyarakat Yogyakarta terhadap komersialisasi kota. Komersialisasi itu diantara banyak lolosnya pembangunan hotel, apartemen, lalu pengkooptasian situs cagar budaya oleh iklan-iklan telekomunikasi.

Bait	Lirik Bahasa Indonesia	Makna Teks pada lirik
1.	<p>Jogja tidak dijual</p> <p>Ini kotaku, kotamu, kota kita</p> <p>Jogja tidak dijual</p> <p>Rumah Bersama untuk kita semua</p> <p>Jogja tidak dijual</p>	<p>Repetisi kalimat sajak Jogja Ora Didol merupakan bentuk kampanye masyarakat Yogyakarta untuk menegaskan bahwa Yogya tidak dijual, Yogya milik bersama, tidak hanya milik beberapa kalangan saja.</p>

	<p>Ini kotaku, kotamu, kota kita</p> <p>Jogja tidak dijual</p> <p>Jogja Istimewa, tetaplah sederhana</p>	
2.	<p>Pasar - pasar semua hilang suaranya</p> <p>Malah kalah sama mall yang terang lampunya</p> <p>Si mbok- si mbok terpaksa melepas kainnya</p> <p>Jadi celana gemes dandan kaya SPG</p>	<p>Keadaan Yogyakarta saat ini. Banyak pasar yang berubah menjadi mall, pedagang kaki lima yang biasa menghiasi sudut kota, telah berganti dengan SPG yang menjajakan dagangannya.</p>
3.	<p>Merapi geram, puncaknya hilang</p> <p>Tertutup iklan , jadi sulit dilihat</p> <p>Diatas jalan, balihonya malang</p> <p>Sampah visual memang harus dibuang</p>	<p>(Erupsi Merapi) fenomena alam mengibaratkan kemarahan Merapi melihat perubahan Yogya yang sudah tidak nyaman seperti dulu</p>

4.	<p>Dan, dan, hotel , hotel bermunculan</p> <p>Berdesak-desakan padi roboh oleh pemukiman</p> <p>Lahan hijau makin dihilangkan</p> <p>Ruwet, macet, Jogja berhenti nyaman</p>	<p>Buruknya penataan kota Yogya saat ini hotel-hotel semakin banyak, lahan hijau dirubah menjadi bangunan properti komersil, dan semakin maCat.</p>
5.	<p>Hoi! Kembalikan kotaku, itu bukan tempatmu</p> <p>Bukan hanya milik kalangan kapital saja</p> <p>Rumah bersama untuk kita semua</p>	<p>Mengajak siapapun untuk sadar akan perubahan kota Yogya, kota milik bersama. Agar terjadi langkah kongkrit untuk lebih memperhatikan tata letak kota.</p>
6	<p>Jogja tidak dijual</p> <p>Ini kotaku, kotamu, kota kita</p> <p>Jogja tidak dijual</p> <p>Rumah Bersama untuk kita semua</p> <p>Jogja tidak dijual</p> <p>Ini kotaku, kotamu, kota kita</p>	<p>Repetisi kalimat sajak Jogja Ora Didol merupakan bentuk kampanye masyarakat Yogyakarta untuk menegaskan bahwa Yogya tidak dijual, Yogya milik bersama, tidak hanya milik beberapa kalangan saja.</p>

	<p>Jogja tidak dijual</p> <p>Jogja Istimewa, tetaplah sederhana</p>	
7.	<p>(mempercantik alam yang sudah cantik)</p> <p>Ditata, diperiksa, diamankan dengan damai</p> <p>Seiring dengan semangat jamannya</p> <p>Apakah jogja siap Istimewa</p>	<p>Harapan untuk perkembangan Yogya yang terjadi, berjalan selaras dengan nilai budaya luhur dan memperhatikan lingkungan setempat</p>
8.	<p>Kemajuan tak terhindarkan</p> <p>Tapi jati dirinya jangan sampai hilang</p> <p>Budaya seharusnya menjadi senjata</p> <p>Dengan selalu memenuhi peraturan</p>	<p>Sebuah keniscayaan akan berkembangnya zaman. Namun, jangan sampai hilang jati diri sebagai kota yang kaya akan nilai budaya.</p>
9.	<p>Kesatuan satu sama lain</p> <p>Tercermin di hati rakyatnya</p>	<p>. Fakta tentang sifat masyarakat Yogya yang selalu gotong royong untuk memajukan kotanya.</p>

	<p>jangan lupa</p> <p>Gunung jatuh banyak orang sibuk kerja, para warga gotong royong supaya indah</p>	
10.	<p>Yang di atas jangan bermalasan</p> <p>Nanti kehormatannya luntur</p> <p>Warga sudah bersatu bekerja</p> <p>Wujud setia kepada negeri Jogja</p>	<p>Bentuk sindiran terhadap para petinggi daerah agar selalu amanah sebagai wujud pengabdian dalam mengemban kepercayaan penduduk untuk meajukan Yogyakarta.</p>
11.	<p>Bentuk sindiran terhadap para petinggi daerah agar selalu amanah sebagai wujud pengabdian dalam mengemban kepercayaan penduduk untuk meajukan Yogyakarta.</p>	<p>. Dedikasi JHF sebagai duta kebudayaan Yogya di kancah internasional untuk merespon situasi Yogya melalui lagu ini</p>

Tabel 5.2. Makna teks pada lirik lagu Jogja Ora Didol

C. “*Song of Sabdatama*”

Judul lagu ini mengambil dari Sabdatama (Sabda Utama) yang dikeluarkan oleh Sri Sultan Hamengkubhuwono X pada bulan Mei 2012, selaku raja Yogyakarta, untuk meneguhkan sikap terhadap kusutnya status keistimewaan Yogyakarta. Sabdatama kemudian juga dibaca oleh warga Yogyakarta sebagai simbol penolakan atas beberapa tindak kekerasan atas nama suku dan agama yang bermotif konspirasi politik yang terjadi di Yogyakarta beberapa bulan terakhir. Sebagai catatan; Sabdatama biasanya hanya dikeluarkan sekali oleh seorang raja, Sultan HB IX mengeluarkan Sabdatama ketika menyatakan begabungnya kraton Yogyakarta dengan Republik Indonesia.

Song of Sabdatama ditulis dalam tiga bahasa; Jawa, Indonesia dan Inggris, sebagai kabar kepada publik luar tentang tekad yang membara, berbeda dengan Jogja Istimewa yang lebih ditujukan ke dalam.

Bait	Lirik Bahasa Indonesia	Makna Teks pada lirik
1.	We are from Jogja The heart of Java Our rhyme is mantra Flows down like lava We are from Jogja The heart of Java Our rhyme is mantra Flows down like lava	Repetisi bait pertama merupakan seruan yang menjelaskan identitas (daerah asal) JHF yaitu dari Jogja. Selain itu terdapat kalimat perumpamaan, rima adalah mantra maksudnya adalah seperti mantra yang menyadarkan banyak orang, lagu yang mereka buat seperti keluh kesah mereka sebagai masyarakat Jogja, selain itu juga sebagai media penyadaran masyarakat.

2.	<p>Merapi ya iku, Keraton ya iku, Segara ya iku, Pancer ing Tugu Mijil tuwuh saka kono dumunungku Yo Ngayogyakarta Hadiningrat Negeriku Nagari gemah ripah kang merdika Kaya kang kaserat ing Sabdatama Merapi ngelingake marang ing gusti Segara ngelingake kudu ngidak bumi</p>	<p>Pada bait ini menjelaskan Jogja dengan segala kekayaannya seperti yang tertulis pada sabdatama. Dimulai dari bangunan bersejarah, hingga tata letak kota. Selain itu kejadian erupsi merapi merupakan teguran dari Tuhan untuk selalu menyembahnya dan tidak lupa diri.</p>
3.	<p>Ngono kuwi jiwa Jawi Manunggaling kawula Gusti mbalung sungsum pada diugemi Minangka tekad dadi sesanti Sadumuk bathuk sanyari bumi, Ditohi pecahing dada luntaking ludira nganti pati</p>	<p>Menjelaskan tentang masyarakat Jogja yang menghormati Rajanya (Sultan HB X) dalam hidup pasti mengalami masalah, Negara dan kota pun demikian. Jangan sampai masalah tersebut merusak tatanan kehidupan.</p>

	Negeri merdika bakal tak belani	
4.	<p>Merapi horeg, laut kidul gedeg Angin ribut, udan bledek Tanda bumi resesik nandang gawe Marang donya lan manungsane Marang sedulur sikep kudu ngajeni lan ngopeni Bumi pertiwi adalah saudara kami Yang harus dijaga dan dihormati Menerima sekaligus memberi Budaya adalah senjata Memanusiakan manusia Bangun jiwanya, Bangun raganya Sentausa dalam puspa warna</p>	<p>Bait ini ibarat menjelaskan bencana alam yang terjadi di bumi khususnya di kota Jogja merupakan proses pembersihan dan menunjukan kebesaran-Nya. Oleh karena itu, manusia harus merawat dan menjaganya. Seperti halnya budaya yang harus dijaga dan dilestarikan</p>
5.	<p>In our land where we stand Never afraid coz we all friends We may vary but hand in hand Appreciate and understand</p>	<p>Menjelaskan bahwa di Jogja berisikan pluralitas baik suku dan agama seharusnya penduduk memahami dan menghargai tanpa membeda-bedakan.</p>

6	<p>Why democracy if occupied by oligarchy?</p> <p>Nggo opo demokrasi nek mung ngapusi?</p> <p>Why religion if only to kill humanity?</p> <p>Nggo apa agama nek mung mateni</p>	<p>Lirik dengan dua bahasa yang saling bersahutan ini merupakan respon dan kritik JHF pada fenomena yang terjadi di Jogja yaitu tindak kekerasan atas nama suku dan agama yang bermotif konspirasi politik.</p>
7.	<p>Hey oxymoron, you don't need to teach me</p> <p>Rasah nggurui merga ora migunani</p> <p>What Jogja want is harmony in diversity</p> <p>Urip iku amrih nemu harmoni</p> <p>We don't care of what you say</p> <p>Your ridiculous words will go away</p> <p>Coz in this land where we stand</p> <p>We'll fight to the death until the end</p>	<p>Harapan JHF yang disampaikan melalui lagu ini untuk menyudahi fenomena kekerasan yang berbau politik, masyarakat Jogja bersatu untuk menjaga kedamaian dan menentang perselisihan agar tercipta Jogja yang harmonis.</p>

Tabel 5.2. Makna teks pada lirik lagu Song of Sabdatama

3. Analisis dan Interpretasi Karya

Karya tugas akhir ini berjudul “*The Trilogy of Jogja*” memilih bentuk setting instalasi dan merespon ruang pameran (galeri) dengan dominasi objek *standing character*. menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) Trilogi merujuk kepada seri karya sastra yg terdiri atas tiga satuan yg saling berhubungan dan mengembangkan satu tema; dua atau tiga hal yg saling bertaut dan saling bergantung. Dalam konteks karya tugas akhir ini perupa mengadaptasi judul album Jogja Hip-Hop Foundation yaitu The Trilogy Of Jogja sebagai representasi tema yang diangkat. Terdapat tiga judul lagu dengan genre Hip-Hop Jawa yaitu, Jogja Istimewa, Jogja Ora Didol, dan Song of Sabdatama. Ketiga judul lagu ini saling berhubungan dan merupakan pengembangan fenomena keistimewaan Jogja. Secara presentasi karya tugas akhir ini hadir sebagai medium instalasi maka perupa mempelajari estetika relational agar dapat berinteraksi dengan publik.

Mengapresiasi karya ini publik bisa menikmatinya secara bersama-sama pada sisi luar panel menampilkan *graffiti* dengan judul karya “*The Trilogy of Jogja*” berukuran 2,44 x 1,22 meter (empat panel). sisi bagian dalam menampilkan tiga panel yang menghadap panel luar dan saling berhadapan sehingga membentuk sebuah ruang, kedua sisi ini menampilkan latar kota Jogja yang berbeda, hal ini bertujuan untuk mengangkat citra istimewa kota Jogja yang kaya akan budaya namun tetap berkembang dan tidak melupakan identitas kota Jogja. Untuk dapat

berinteraksi dengan karya ini publik dituntut secara individu untuk menarik tuas berwarna merah di sisi kanan dan kiri pintu, setelahnya figure petruk akan bergerak seolah memohon dan berdoa, sedangkan bagong akan menggerakkan tangannya yang memegang papan bertuliskan Jogja Tetap Istimewa, dengan cara ini perupa merangkai narasi antara wayang yang perupa ibaratkan sebagai penduduk Jogja sedang berinteraksi dengan figure Sultan Hamengkubuwono X yang sedang berpidato mengarah ke petruk dan bagong. Dalam jurnal berjudul Dorongan ke Arah Estetika Partisipatoris yang dituliskan oleh Martin Suryajana (2016) menjelaskan bahwa seniman tidak lagi bekerja sebagai pencipta artifak seni, melainkan lebih terutama sebagai organizer hubungan sosial, maka pengalaman estetis pun terdemokratiskan tidak lagi terbatas pada pengalaman estetis dalam benak seniman dan segelintir pengunjung pameran, tetapi praktis menyentuh masyarakat luas yang ikut dilibatkan dalam praktik-praktik seni kontemporer.

Dalam ruang instalasi terdapat objek-objek interaktif lainnya yaitu *standing* karakter dua figur personil JHF yaitu Marzuki yang mengenakan topi berwarna merah dan Mamox yang mengenakan *beanie* berwarna abu-abu, untuk mengapresiasinya publik bisa berfoto dengan latar dua personil JHF lainnya yaitu Balan yang sedang memainkan *DJ set*, serta Gantazz yang sedang berpose hormat dan menginjak sebuah kolase radio. Kota Jogja terlihat dari objek beringin kembar dan becak, untuk mendapat impresi kota metropolis perupa menampilkan objek gedung-gedung,

pemukiman dan papan reklame. Unsur *Hip-Hop* seperti *DJ set*, penguat suara, *graffiti* bertuliskan *Jogja Hip-Hop Foundation*, dan papan basket juga ditampilkan, dasar pemilihan objek unsur *Hip-Hop* dengan latar perkotaan Jogja untuk merepresentasi peran JHF sebagai grup dengan identitas musik Hip-Hop Jawa.

Kemudian dipertimbangkan berdasarkan studi literatur bahwa pendekatan intertekstualitas berperan untuk menerjemahkan bahasa teks (lirik lagu) menjadi bahasa visual. Pemilihan figure Sultan Hamengkubuwono X yang berpidato mengarah ke petruk dan bagong merupakan bentuk interpretasi lirik “Song Of Sabdatama” yang menceritakan fenomena saat Sultan membacakan sabdatama (sabda raja) dihadapan penduduk Jogja untuk merespon situasi kota Jogja yang marak akan kekerasan terhadap beberapa agama atas nama politik. Perupa melibatkan publik untuk berinteraksi menggerakkan wayang guna mencapai narasi yang kongkrit terkait fenomena tersebut. Pada proses ini perupa sangat bergantung dengan partisipasi masyarakat, Mubyanto mendefinisikan partisipasi sebagai kesediaan untuk membantu berhasilnya setiap program sesuai kemampuan setiap orang tanpa berarti mengorbankan kepentingan diri sendiri. Hal ini merujuk kepada proses keterlibatan individu dalam proses artistik yang perupa lakukan. Setelah mengapresiasi karya tugas akhir ini diharapkan publik dapat merefleksikan, dan melestarikan budaya dengan mengadaptasi seiring perkembangan zaman tanpa meninggalkan jati diri.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melihat kondisi lingkungan sosial dengan berbagai problematika kehidupan yang ada, musik *Hip-hop* Jawa sebagai subkultur dengan identitasnya berperan sebagai media penyampaian dan penyadaran terhadap masyarakat kontemporer. Musik *Hip-hop* Jawa secara tidak sadar menciptakan gaya hidup baru yang anti mainstream sebagai bentuk peduli masyarakat Yogyakarta akan kotanya. Hal tersebut menginspirasi perupa yang turut merasakan perbedaan Yogyakarta dari setiap tahunnya dalam segi penataan kota yang kian marak pembangunan dan menjadikannya sampah visual..

Ketertarikan perupa terhadap *graffiti* dan *Hip-hop* Jawa diimplementasikan melalui karya inovatif seni instalasi dengan tujuan untuk memaknai kembali nilai-nilai yang terkandung dalam lagu JHF dan menarik apresiasi masyarakat tentang sebuah nilai imajinasi, intuisi, dan nilai dalam pesan positif perupa yang terkandung pada karya. Berbagai macam aspek instrumen yang terdapat pada karya diharapkan menjadi acuan atau cerminan hidup bagi anak muda di kota-kota besar untuk memiliki sikap kritis yang positif, bermasyarakat dan mandiri dalam merespon gejala atau isu yang terjadi di lingkungan sekitar. Harapan penciptaan karya seni rupa memberikan sebuah dampak pada masyarakat untuk lebih memperhatikan dan kritis akan pembangunan yang terjadi di kota-kota besar.

B. Saran

Hal seperti ini bias terjadi di kota- kota lainya tidak hanya di Yogyakarta saja, untuk itu perupa mengajak masyarakat untuk lebih memperhatikan perkembangan kota, jangan sampai tolak ukur kemajuan sebuah kota diukur dari materi saja namun melupakan identitasnya.

Kreatifitas itu bebas sifatnya namun alangkah lebih bermartabatnya seorang seniman khususnya *graffiti*, untuk dapat mempertanggung jawabkan karyanya dengan literature atau konsep sehingga pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah dipahami dan menghindari stigma negatif masyarakat akan graffiti yang hanya dianggap coretan belaka.

Masih terdapat kekurangan dalam penulisan laporan penciptaan karya ini, hal tersebut tidak terlepas dari keterbatasan perupa. Penulisan laporan penciptaan karya ini diharapkan dapat memenuhi kriteria dan wawasan baru dalam penciptaan karya yang lainnya nanti. Perupa dapat belajar dalam memberikan wacana praktik baru bagi perupa maupun institusi terkait. Perupa juga mendapatkan wawasan baru dan berbagai pengalaman terkait dengan pendekatan intertekstual dalam pemaknaan lintas disiplin seni dan dikemas dalam ranah seni rupa kontemporer yang sudah diberikan oleh dosen pembimbing

DAFTAR PUSTAKA

- Aidi, Budi Buchoiril. *Potret Aktivitas Kerja Kaum Marjinal Di Jakarta Dalam Karya Mural*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017.
- Alattas, Sakinah *Personalisasi sebagai Keturunan Alawiyyin pada Karya seni kontemporer* Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017.
- Bambaataa. Afrika. dkk.. *Hip Hop Perlawanan dari Ghetto*. Yogyakarta: Alinea, 2005
- Bangun, Sem. 2011. *Apresiasi Seni*. Jakarta: Penerbit Jurusan Seni.
- Berger. Arthur Asa. *Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer. Suatu Pengantar Semiotika*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005.
- Bishop, Claire. *Installation Art*. London: Tate Publishing, 2005.
- Budiman, Kris. *Semiotika visual*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011..
- Damayanti, Irma. *Psikologi Seni*. Bandung: PT.Kiblat Buku Utama, 2006.
- Jube. 2008. *Musik Underground Indonesia: Revolusi Indie Label*. Yogyakarta: Harmoni.
- Liliweri. Alo. 2003. *Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: Lkis.
- Piliang, Y.A. "Visual Art and Public Art: Habitus dan komodifikasi Ruang dalam Masyarakat Kota". Dalam Idi Subandy Ibrahim ed. *Life Style Ecstasy Kebudayaan Pop dalam Masyarakat. Komoditas Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra, 2004.
- Rakhmawati, Lisnia Yulia. *Hip-hop sebagai pembentuk identitas kelompok Jogja Hip-hop Foundation* . Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.
- RollingStone. 2014. *Special Collectors Edition ; Jogja Hip Hop Foundation*. Jakarta: RollingStone
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti ArtLab, 2011.

Referensi Website :

Arul. Interaksionisme Simbolik dalam Cultural Studies (Online). 06 2011.
<http://kangarul.com/interaksionisme-simbolik-dalam-culturalstudies-2/>.
(accessed 03 22, 2018)

Bambuwlung. Arti gunung dalam wayang kulit. 16 02 2011.
<https://bambuwlung.wordpress.com/2011/02/16/arti-gunungan-dalam-wayang-kullit/> (accessed 01 23, 2018)

Composhare. Analisis Puisi Sajak Putih Karya Chairil Anwar. 06 2015.
<http://composhare.blogspot.com/2015/06/analisis-puisi-sajak-putih-karya-chairil-anwar.html> (accessed 01 20, 2018)

Forman. Murray and Mark Anthony. Neal. 2004. That's the joint!: the hip-hop studies reader (online). New York: Routledge tersedia dalam <http://books.google.co.id/books?> (accessed 05 05, 2018)

Greenlabel. *The 10 Most Influential Street Artists of the Past 10 Years*. 12 12 2013. <http://greenlabel.com/10-influential-street-artists-past-10-years/>.
Diakses pada 3 November 2016. (accessed 05 08, 2018).

Horne, Viola. *What is The Meaning Of Alter Ego*. 08 13, 2015.
<https://www.livestrong.com/article/74064-meaning-alter-ego/> (accessed 12 03, 2018).

Hylamz. *Sejarah Hip Hop Indonesia*. 07 2009
<http://archive.kaskus.us/thread/2926787/> (accessed 05 08, 2018).

Imural. *30 Artist Street art yang paling Banyak Di kenal Masyarakat Di Dunia*. 28 02 2017. <http://www.indonesiamural.com/ID/street-art/>. (accessed 03 08 2018).

Irene Sarwindaningrum. *Hip Hop jawa juga Istimewa*. 2010.
<http://oase.kompas.com/read/2010/12/16/15164276/Hip.Hop.Jawa.Juga.Istimewa>. (accessed 12 20 2017)

Karya Bio Fantasy by Mellisa Sunjaya. 2006.
<http://lifestyle.liputan6.com/read/2576906/puisi-chairil-anwar-di-balik-lukisan-bio-fantasy-melissa-sunjaya> (accessed 09 10 2017)

Kick Andy. *Kami Ada. Kami Beda*. 2010.
<http://kickandy.com/theshow/1/1/2007/read/KAMI-ADA-KAMIBEDA/5>
(accessed 01 12 2018).

Mahardika, Dwinanda. *Cara Menulis Kutipan*. 12 23, 2013.
<http://www.prbahasaindonesia.com/2015/06/cara-menulis-kutipan-di-skripsi-thesis-dan-laporan-ilmiah-yang-diakui-secara-internasional.html> (accessed 12 25, 2018).

Media, Grafis. *Warna Komplementer dan Kontras*. 12 03, 2015.
<https://www.grafis-media.website/2017/03/pengertian-warna-komplementer-warna-kontras.html> (accessed 02 12, 2018).

Ningsih, Widya. *Teori Simbol Susan Langer*. 11 13, 2015.
<http://mynewblogaddress91.blogspot.co.id/> (accessed 03 24, 2018).

Post, Jakarta. *Ban on Graffiti Art Questioned*. 01 01 2011.
<http://thejakartapost.com>. (accessed 12 12, 2018)

Riefjoo. *Seni Rupa Modern Dan Kontemporer*. 11 01, 2011.
<https://artjoo.wordpress.com/2011/01/11/seni-rupa-modern-dan-kontemporer/> (accessed 02 12, 2018).

The Chebolang. 2008. Poetry Battle 1 dan 2. Tersedia dalam
<http://youtube.com/> (accessed 09 10, 2018).

Wadezig. *Istilah Street art yang Wajib Kamu Ketahui*. 05 11 2015.
<https://www.wadezig.com/istilah-istilah-street-art-yang-wajib-kamu-ketahui/>. (accessed 09 08, 2018).

Referensi Gambar :

Alex Yanes. Diakses pada 13 Oktober 2017.

www.thinkspaceproject.com/

Indieguerillas. Diakses pada 13 Oktober 2017.

www.detik.com.

Miko Tuyuloveme. Diakses pada 13 Oktober 2017.

www.visualjalanan.org/

Dabs Myla. Diakses pada 13 Oktober 2017

www.widewalls.com/

Dj Kool Herc. Diakses pada 13 Oktober 2017

www.google.com

Cover Album Iwa K. Diakses pada 25 November 2017.

www.watercolourpainting.com

Jogja *Hip-hop Foundation*. Diakses pada 25 November 2017.

www.killtheblog.com

Jogja Hip Hop Foundation Tur Eropa. Diakses pada 25 November 2017.

www.instagram.com

Marzuki Mohammad “Kill the DJ”. Diakses pada 25 November 2017.

www.twitter.com

Jahannam. Diakses pada 25 November 2017.

www.reverbnation.com

Rotra. Diakses pada 25 November 2017.

www.google.com

Cover Bundle Album Poetry Battle 1 & 2. Diakses pada 25 November 2017.

www.google.com

Album Jogja Istimewa 2010. Diakses pada 25 November 2017.

www.google.com

Poster Laskar Dagelan. Diakses pada 13 Agustus 2017.

www.google.com

Karya Bio Fantasy by Mellisa Sunjaya, 2017. Diakses pada 13 Agustus 2017

www.google.com

Contoh Simbol dan Tanda dalam Semiotika . Diakses pada 13 Agustus 2017.

www.serupa.id

Boogie, Street Dealin, 2017. Diakses pada 13 Agustus 2017

www.ilovegraffiti.de

LAMPIRAN

Lampiran 1 Riwayat Hidup Perupa



Alamat : Jl. Reni Jaya Timur Blok A4 RT.04/RW.004 No. 11 Sawangan – Depok

16517

HP : 082310816239

E-mail : gemaseptiand@gmail.com

IG : @gemseptian.jas

Data Pribadi

Nama Lengkap	: Gema Septian D
Jenis Kelamin	: Pria
Tempat tanggal lahir	: Bogor 18 September 1994
Kebangsaan	: Indonesia
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Jakarta
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Hobi	: Graffiti dan kuliner

Lampiran 2 Surat Permohonan Magang

 <i>Building Fakultas Indonesia</i>	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
	Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Kawamangon Muka, Jakarta 13220 Telepon/Faksimile : Rukon : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892826, PR IV : 4893162 BUC : 4790930, BAKHUM : 4790081, BK : 4752180 Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4896536, Bagian Humas : 4895486 Laman : www.unj.ac.id
Nomor : 0543/UN39.12/KM/2017	21 Juli 2017
Lamp. : -	
M a t a : Permohonan Izin Magang	
YD: Beza Rizki Rahmatika Jl. KP. Syahdan Gang Keluarga No.37R, Palmerah, Jakarta Barat, 11480	
Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :	
N a m a	: Gema Septias D
Nomor Registrasi	: 24151217126
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP	: 882318816239
Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Seminar Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa.	
Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.	
	Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan, dan Hubungan Masyarakat
	 Wiro Saamoyo, SH NIP. 19630403 198510 2 001
Tembusan :	
1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni	
2. Koordinator Prodi Pendidikan Seni Rupa	

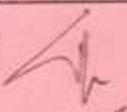
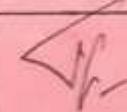
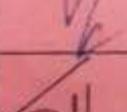
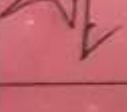
Lampiran 3 Lembar Kehadiran Seminar Persiapan Tugas Akhir



**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN NEGERI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**KARTU KEHADIRAN
SEMINAR PERSIAPAN TUGAS AKHIR / SKRIPSI**

NAMA : GEMA SERTIAN D
No.Reg : 2415.12.17.2.6...
TH/Angkatan : ..2012.....

NO	J U D U L	PEMAKALAH	PARAF DOSEN/ KOORDINATOR
1	POTRET AKTIVITAS KAUM MARGINAL DI JAKARTA DALAM KARYA MURAL	BUDI BUHARU AIDI /2010	
2	REFLEKSI PERSONAL PEMILIHAN KETUKAN ALAWIYYIN PADA KARYA SENI INSTALASI	SAKINAH ALATAS /2012	
3	KECERDASAN BUATAN GUNA PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA KON- TEMPORER DAN KARYA INTEGRAL	MUHAMMAD LAFI Z /2012	
4	KEGIATAN PASAR TRADISIONAL DALAM KARYA LUKIS DEKORATIF	SENY HIDAYATI 2012	
5	VISUALISASI DAMPAK GAME ONLINE DALAM KARYA SENI LUKIS CAT AIR	BAGAS MUROCHMAN 2012	

Lampiran 4 Lembar Asistensi Dosen Pembimbing 1



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp. (021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124

Building
Future
Leaders

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa	GEMA SEPTIAN DIRGANTORO
Nomor Registrasi	2415121726
Program Studi	PENDIDIKAN SENI RUPA
Judul Skripsi/Makalah*)	INTERKSTUALITAS Lirik Lagu JHE dalam karya seni kontemporer
Pembimbing**)	(1) Drs. Panji Kurnia, M.P.S. (2)

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	24/5/2019	Mereview karya Seminar & membahas Revisi serta pengembangan karya untuk Tugas Akhir	Karya Instalasi harus Interaktif, penambahan objek pendukung karya	
2.	25/5/2019	Asistensi Sketsa Alternatif untuk Tugas Akhir	Sketsa di Asistensi dengan penambahan objek & unsur diluar seni Rupa spt: Musik, Video, dsb.	

*) Coret yang tidak perlu
 **) (1) Bidang Materi
 (2) Bidang Metodologi

Scanned with CamScanner

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
3.	20/2019 /6	Progress berkarya dengan medium instalasi dgn penambahan objek kolase	Kolase Horus d. buat lebih menanjol sehingga dapat membuat medium Panel menjadi lebih Artistik	
4.	11/2019 /7	Progres berkarya kedua, pengembangan kolase menjadi Standing character agar lebih interaktif dengan panel	Standing character sudah Ok dan terlihat nyata dengan panel dan kolase	
5.	16/2019 /7	Karya sudah final dan di finishing	Meraspan Panel dengan siap untuk ujian elemen estetik sehingga dapat berparti, Pasi audiens	
6.	18/2019 /7	Pemenuhan on figur wayang	Figur wayang diganti motif Kain (Corak Batik)	
7.	22/2019 /7	melihat keseluruhan karya yg telah diinstal	Figur wanita diganti penempatan letak dan corak Kain batik	
8.	24/2019 /7	Karya sudah jadi dan siap untuk ujian	Siap ujian bidag	

Lampiran 5. Lembar Asistensi Dosen Pembimbing 2



Building Future Leaders

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp. (021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : GEMA SEPTIAN DIRGANTORO
 Nomor Registrasi : 2415121726
 Program Studi : PENDIDIKAN SEMI RUPA
 Judul Skripsi/Makalah*) : Interaksi kualitas Lirik Lagu
 JHF dalam Karya Seni Kontemporer
 Pembimbing**) : (1) Drs. Panji Kurnia, M. DS
 (2) Dr. Caecilia Tridjata, S., M. Sn.

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	24/2019 /6	mendiskusikan hasil masukan pada sidang	merinventaris masukan narasumber ahli	<i>MDS</i>
2.	5/2019 /7	MEREVIEW BAB I terkait tujuan & manfaat penelitian	Perbaiki tujuan & Manfaat penelitian.	<i>MDS</i>
3.	10/2019 /7	MEREVIEW BAB <u>II</u>	Beberapa teori yang kurang relevan dihilangkan; Mitologi & reamalkan teori Semiotika serta pembaha Mind Map.	<i>MDS</i>
4.	18/2019 /7	MEREVIEW BAB <u>III</u>	dileng kumpi jadwal magang (tabel)	<i>MDS</i>

*) Coret yang tidak perlu
 **) (1) Bidang Materi
 (2) Bidang Metodologi



Scan with CamScanner

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
5.	17/7 2019	membahas segi konseptual terkait subject matter, Gaya Prbadi	menambahkan alasan garis tebal vektor sebagai Gaya Prbadi dalam penulisan	
6.	19/7 2019	Mendiskusikan BAB 5 segi visual	konsep objek yg dipilih untuk ditampilkan, terkait personil JHE Sultan, Petruk, Gurey	
7.	21/7 2019	Analisis Makna pemilihan objek.	Relasi objek sultan ke pada lagu juga istana.	
8.	22/7 2019	Meriview seluruh Bab, membahas kesesuaian karya dengan penulisan Tugas Akhir.	review seluruh Bab dan siap di sidang Tugas Akhir.	

Lampiran 6. Dokumentasi Pameran



Lampiran 7. Katalog Pameran

