

## **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 disetiap 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<sup>an</sup>. *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 sebagai 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 (pilo), 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.