

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah membuktikan bahwa proses kreatif manusia selalu hadir di sepanjang masa. Seni sebagai salah satu kreasi manusia mencerminkan budaya yang tengah berlanjut di setiap peradaban manusia. Musik, tari, rupa, dan drama menjadi salah satu medium dan daya ungkap manusia dalam menunjukkan ide dan pikirannya. Fenomena kebudayaan pun semakin multi perspektif seiring berkembangnya teknologi dan media massa.

Salah satu pengaruh kebudayaan yang paling dominan hadir melalui musik. Perkembangan musik dunia memberikan dampak terhadap perkembangan musik di Indonesia yang semakin beragam, banyak *genre* musik dipengaruhi oleh budaya barat yang masuk lewat arus informasi media massa, baik cetak maupun elektronik.

Secara tradisional, musik Indonesia khususnya di Jawa dan Bali adalah bernada pentatonis. Akan tetapi musik populer kontemporer dewasa ini mempunyai pengaruh yang dalam pada cara hidup massa urban, khususnya generasi muda bukanlah musik populer tradisional, melainkan indonesia populer diatonis yang kontemporer. Musik diatonis datang bersama pengaruh budaya barat sejak jaman penjajahan Portugis dan Belanda, hingga sampai saat ini dengan dukungan media informasi perkembangan musik di Indonesia sangat beragam, maka tidaklah heran musik tradisional Indonesia mulai bergeser.

Perkembangan musik juga menjadikan sosok yang muncul dari setiap *genre* musiknya. Sosok ini kemudian menjadi tolak ukur untuk menciptakan sebuah *image* atau identitas dalam suatu kelompok masyarakat.

Musik menjadi media yang sangat populer di masyarakat selain penikmatan iramanya musik juga dapat menyampaikan sebuah pesan. Setiap *genre* musik mempunyai ciri khas, karakteristik dan ideologi masing-masing. Musik membawa beragam wawasan universal karena di dalamnya terkandung berbagai pengetahuan baru melintasi jarak dan waktu. Artinya, musik sangat komunikatif karena mengandung pesan dan kisah yang di sampainya.

Namun pada perkembangannya kini, manusia terjebak dalam kebudayaan populer yang menitikberatkan pada konsumsi budaya yang berlebihan. Konsumsi tidak lagi sekedar kegiatan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar dan fungsional manusia, tapi telah menjadi gaya hidup yang memungkinkan hilangnya kritisme masyarakat terhadap berbagai hal yang vital bagi kehidupan, terutama pengaruh budaya yang masuk ke dalam kehidupan sosial dan individu.

Pengaruh dari dunia musik pun menjadi buruk apabila konsumen musik tidak didampingi dengan resistensi budaya yang tinggi, musik dapat menghancurkan identitas asli masyarakat itu sendiri, alhasil terbentuklah individu yang semrawut yang hanya mengikuti tren tanpa memperhitungkan baik buruknya suatu paham atau ideologi, bahasa, pendidikan, dan keseimbangan yang akhirnya melupakan identitas dirinya.

Perdebatan tentang kebudayaan populer ini kemudian mendorong semangat para anak muda kreatif untuk menciptakan budaya tandingan dengan menamakan diri mereka sebagai komunitas indie. Indie atau *Independent* adalah bentuk resistensi terhadap budaya pop yang lebih menitikberatkan pada bentuk produksi massal dan tujuan komersial.

Berkenaan dengan hal di atas, penulis sebagai akademisi seni rupa merasa tertarik untuk mengangkat perkembangan industri musik indie di Indonesia sebagai ide dan proses karya penulis. Adapun gagasan yang memberi stimulus cukup kuat adalah figur seseorang dalam band indie sebagai *influence* bagi individu untuk mencari sebuah pencitraan yang mewakili identitas dan eksistensi yang tidak ada pada dirinya, baik secara ideologi, simbolik, dan visual.

Dari permasalahan yang terpaparkan di atas, maka saya penulis berusaha menyalurkan kreasi dalam salah satu cabang seni yaitu seni lukis, dengan judul skripsi penciptaan “Karakter Ikon Tokoh Musik Indie Sebagai Ide Berkarya Seni Lukis”.

B. Rumusan Masalah

Fenomena dari musik indie pada kalangan anak muda saat ini menjadi sebuah *trend* yang mempengaruhi gaya hidup, ideologi, dan psikologinya melalui sosok ikon yang menjadi inspirasi hidupnya. Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang telah diuraikan mengenai

tokoh musik indie, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diangkat adalah mengenai tokoh musik, pengayaan lukis dan proses pembuatan.

Maka, dalam penulisan skripsi ini penulis akan merumuskan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana menemukan dan mengembangkan gagasan seorang figur musik ke dalam konsep berkarya seni lukis ?
2. Bagaimana memvisualisasikan tokoh musik ke dalam karya lukis *Pop Art* dengan teknik warna *Stereoscopic*?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan diantaranya:

1. Dapat menemukan dan mengembangkan gagasan seseorang figur musik ke dalam konsep berkarya seni lukis.
2. Dapat memvisualisasikan tokoh musik ke dalam karya seni lukis *Pop Art* dengan teknik warna *Stereoscopic*.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis.
 - a. Manfaat bagi saya adalah menambah wawasan tentang perkembangan musik yang terdapat pada pembentukan identitas dan ideologi, baik secara teoritis maupun teknis dalam pembuatan karya lukis.

- b. Agar menambah wawasan dan eksplorasi dalam berkarya seni murni dua dimensi.

2. Bagi Pendidikan

- a. Dapat berguna sebagai kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan seni murni khususnya seni lukis di jurusan pendidikan seni rupa UPI.
- b. Sebagai ruang apresiasi rupa juga para apresiator yang menikmati dan melihat hasil karya penciptaan dua dimensi ini yaitu seni lukis.

3. Bagi Masyarakat

- a. Sebagai bahan apresiasi seni di dunia seni rupa, khususnya masyarakat umum.
- b. Semoga masyarakat dapat mengerti apa yang disampaikan serta pesan apakah yang dimaknai dengan adanya karya ini dengan bantuan seorang kritikus seni yang fungsinya menjembatani antara karya seni dengan masyarakat.

E. Metode Penciptaan

Pada pelaksanaan pembuatan karya tugas akhir diawali observasi di wilayah industri musik dengan pencarian data teoritik yang menunjang proses pembuatan karya dengan mencari kajian pustaka dari berbagai sumber. Berangkat dari gagasan tersebut penulis melakukan pendalaman terhadap karya lukis yang digarap.

Dengan mengumpulkan berbagai sumber informasi yang berkaitan mengenai Ian Curtis, Sid Vicious, Thom Yorke, Bjork, dan Gaahl bentuk visual yang ditampilkan secara semi-realis, sampai menemukan sebuah gagasan mengenai hal apa dan mengapa hal tersebut pantas diangkat menjadi sebuah karya seni rupa yang dituju melalui tahapan-tahapan, diantaranya:

- Elaborasi
- Analisis
- Sintesis
- Realisasi

Dengan pemajangan akhir berupa penataan karya dan dekorasi yang disesuaikan dengan tema dan konsep awal. Dengan harapan karya seni tersebut dapat tersampaikan dengan baik makna yang terkandung dalam karya penciptaan ini. Tokoh Musik indie adalah tema yang diangkat ke dalam penciptaan 5 karya lukisan dengan visual semi realis.

Visual berupa tokoh musik yang mempengaruhi anak-anak muda yang diciptakan sesuai dengan pengaruh bermusik yang akan dipaparkan.

F. Penjelasan Istilah

1. Ikon

Di dalam "*Oxford advance Learner's Dictionary of Current English*" (1986:420) dijelaskan bahwa : Kata ikon berasal dari bahasa Yunani, *eikon*, yang artinya "kemiripan" atau "citra". Di dalam kamus

Oxford " ikon adalah lukisan, patung, atau mosaik orang suci dan dipandang suatu yang sakral".

2. Musik

Dari artikel sebuah web *experiencefestival.com*, bahwa musik merupakan sebuah pemahaman melalui komposisi nada-nada tertentu yang khas berupa kesatuan ritme, tangga nada, harmonisasi, melodi, dan berbagai bunyi lainnya.

3. Seni Lukis Pop Art

Dalam buku *POP ART, A New Generation of Style*, Richard Leslie (MMVI:4). Menjelaskan bahwa *Pop Art* adalah sebuah gerakan internasional seni rupa yang ditandai dengan citra produk konsumerisme dan budaya populer. Istilah *Pop Art* dikemukakan oleh kurator Inggris Lawrence Alloway pada tahun 1950, untuk menggambarkan bentuk baru dari seni "Populer".

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi penciptaan ini terdiri dari lima BAB, sebagai berikut:

1. BAB I: Pendahuluan

Menguraikan latar belakang musik dan ikon dalam penciptaan karya 2 dimensi, perumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat

penciptaan, metode penciptaan, kajian pustaka dan tinjauan empirik, landasan penciptaan, proses penciptaan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II: Kajian Pustaka dan Kajian Empirik

Menguraikan tentang hasil studi literatur dan studi lapangan serta eksperimen saya dalam menunjang proses penciptaannya.

3. BAB III: Proses Penciptaan

Menguraikan proses penciptaan karya, dimulai dengan alat dan bahan, desain karya, pembuatan model, pengerjaan karya sampai pengemasan karya.

4. BAB IV: Hasil Penciptaan dan Analisi Karya

Menguraikan secara singkat mengenai keseluruhan karya yang telah dibuat melalui model kajian estetika.

5. BAB V: Kesimpulan dan Saran

Menguraikan penafsiran dan pemaknaan terhadap proses dan hasil skripsi penciptaan serta berisi rekomendasi kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil skripsi penciptaan yang bersangkutan dan kepada para peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

