

**LIRIK LAGU THE DOORS SEBAGAI INSPIRASI  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS SILKSCREEN**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**FATKHI GALIH PAMUGAR**

NIM 11206244033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Visualisasi Lirik The Doors* dengan *Media Seni Grafis* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 18 Juli 2017

Pembimbing



Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.

NIP. 19611231 198812 1 001

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Visualisasi Lirik The Doors Dengan Media Seni Grafis ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari selasa tanggal 18 Juli 2017 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.	Ketua Penguji		26 Juli 2017
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		25 Juli 2017
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Penguji Utama		25 Juli 2017

Yogyakarta, 15 Juli 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



  
Dr. Widastuti Purbani, M.A.  
NIP 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis perscambahkan kepada:

Nama : Fatkhi Galih Pamugar

NIM : 11206244033

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

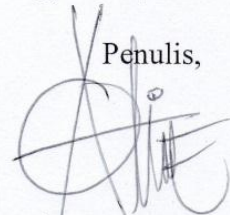
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya penulis sendiri dan sepanjang sepengetahuan penulis, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 12 Juli 2017

Penulis,



Fatkhi Galih Pamugar

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua, sanak saudara dan rekan-rekan, untuk semua yang telah  
diberikan...

## MOTTO

*“Masalah datang bersama dengan solusinya”*

*(Fatkhi Galih Pamugar)*

*“Seni rupa berhak diceritakan secara naratif hingga bisa dicerna  
orang awam”*

*(Sindhunata)*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah banyak terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih kepada Rektor UNY Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Dekan FBS UNY Dr. Widyastuti Purbani, M.A., Ketua jurusan Pendidikan Seni Rupa Dwi Retno S.A. M.Sn., beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing, Dr. I Wayan Suardana, M.Sn., yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis dan teman sejawat, handai tolan yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, dana, dan dorongan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. penulis menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 12 Juli 2017

Penulis,

Fatkhil Galih Pamugar

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
ABSTRAK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan .....	4
E. Manfaat .....	5
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	6
A. Tinjauan Seni Grafis.....	6
B. Konsep Dan Tema.....	7
C. Unsur-Unsur Desain .....	9
1. Garis .....	9
2. Warna .....	9
3. Tekstur .....	10
4. Ruang .....	10
5. <i>Shape</i> (Bidang).....	10
D. Prinsip-Prinsip Desain.....	11
1. Kesatuan.....	11
2. Keseimbangan .....	11

3. Ritme .....	12
4. Harmoni .....	12
5. Proporsi .....	12
6. Kontras .....	13
7. Repetisi.....	13
E. Bentuk, Alat,Bahan, Dan Teknik.....	13
1. Bentuk .....	13
2. Alat .....	13
3. Bahan dan Teknik .....	13
F. Pop Art Dalam Seni Rupa.....	14
G. Lirik The Doors .....	17
H. Metode Penciptaan .....	19
1. Eksplorasi Tema.....	19
2. Eksplorasi Bentuk .....	19
I. Karakteristik Karya.....	21
J. Sumber Inspirasi Karya .....	23
<b>BAB III PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA .....</b>	<b>28</b>
A. Konsep Visualisasi Lirik .....	28
1. Konsep Penciptaan.....	28
2. Tema Penciptaan .....	29
B. Bahan, Alat, dan Teknik.....	29
1. Alat dan Bahan.....	29
2. Teknik .....	34
C. Tahap Visualisasi .....	35
D. Pembahasan Karya .....	40
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>71</b>
Kesimpulan .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Karya : Andy Warhol : “ <i>Velvet Underground and Nico</i> ” .....	23
Gambar 2 : Karya : Andy Warhol : “ <i>Marilyn Monroe</i> ” .....	24
Gambar 3 : Karya : Roy Lichtenstein : “ <i>Blam</i> ” .....	25
Gambar 4 : Karya : Danang Catur : “ <i>Semut Hitam</i> ” .....	26
Gambar 5 : Pensil, pena, dan spidol .....	29
Gambar 6 : <i>Silkscreen</i> (layar sutra) .....	30
Gambar 7 : Obat Afdruk .....	30
Gambar 8 : Kaca dan Busa .....	31
Gambar 9 : <i>Ruber</i> /cat sablon .....	32
Gambar 10 : <i>Sandy colour</i> /pewarna campuran .....	32
Gambar 11 : Kain drill .....	33
Gambar 12 : Rakel .....	33
Gambar 13 : The Doors .....	35
Gambar 14 : Proses Trace .....	36
Gambar 15 : Proses Afdruk .....	37
Gambar 16 : Proses Pencetakan .....	38
Gambar 17 : Karya Fatkhi Galih : “ <i>People Are Strange</i> ” .....	40
Gambar 18 : Karya Fatkhi Galih : “ <i>Touch Me</i> ” .....	44
Gambar 19 : Karya Fatkhi Galih : “ <i>When The Music’s Over</i> ” .....	47
Gambar 20 : Karya Fatkhi Galih : “ <i>End Of The Night</i> ” .....	49
Gambar 21 : Karya Fatkhi Galih : “ <i>L.A Woman</i> ” .....	52
Gambar 22 : Karya Fatkhi Galih : “ <i>Riders On The Storm</i> ” .....	56
Gambar 23 : Karya Fatkhi Galih : “ <i>I Looked At You</i> ” .....	58
Gambar 24 : Karya Fatkhi Galih : “ <i>Waiting For The Sun</i> ” .....	62
Gambar 25 : Karya Fatkhi Galih : “ <i>The End</i> ” .....	65
Gambar 26 : Karya Fatkhi Galih : “ <i>Woman Is Devil</i> ” .....	68

## VISUALISASI LIRIK THE DOORS DENGAN MEDIA SENI GRAFIS

Oleh : Fatkhi Galih Pamugar  
NIM : 11206244033

### ABSTRAK

Tujuan penulisan ini yaitu untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses visualisasi, bentuk dan teknik karya grafis dengan judul *Visualisasi Lirik The Doors Dengan Media Seni Grafis*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis yaitu eksplorasi, eksperimen, eksekusi, dan pendekatan pada karya inspirasi. Metode eksplorasi meliputi eksplorasi tema dan eksplorasi bentuk.

Adapun hasil dari pembahasan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah sebagai berikut:

1.) Konsep penciptaan karya yaitu untuk memvisualisasikan lirik dari grup band The Doors sesuai interpretasi penulis. Inspirasi dari lagu The Doors kemudian divisualisasikan berupa figur-figur manusia dan objek benda tertentu yang digambarkan dengan bentuk objek yang *imaginatif*. Objek-objek pada karya seni grafis divisualisasikan dengan teknik *silkscreen* diatas kertas. Penggunaan warna dalam karya bertujuan untuk membuat objek pada karya. Warna juga digunakan untuk menciptakan *background flat* pada karya seni grafis *silkscreen*. Penggunaan *background flat* dimaksudkan untuk menciptakan kontras dengan tujuan memunculkan detail objek. 2.) Tema pada karya disesuaikan dengan judul dari lirik lagu The Doors yang mengisahkan tentang cinta, kematian, pemberontakan, dan kekacauan. 3.) Proses visualisasi diawali dengan membuat sketsa pada kertas, yang bertujuan untuk mengembangkan bentuk serta komposisi yang diinginkan. Langkah selanjutnya yaitu memindahkan sketsa pada *adobe photoshop*, yang dilanjutkan dengan proses *afduk*. Setelah film jadi proses selanjutnya yaitu mencetak karya diatas kertas dengan media *ruber*. Langkah terakhir yaitu *finishing* yang berupa pencatatan edisi, penulisan judul dan tanda tangan. Bahan dan alat pada proses visualisasi yang digunakan meliputi: pensil, pena, spidol, *silkscreen*, kaca, busa, *ruber*, obat *afduk*, raket, *sandy colour*. 4.) Bentuk karya dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu karya grafis *silkscreen* bergaya *pop art*. Adapun karya yang dihasilkan sebanyak 10 karya grafis dengan judul antara lain : (1) *People Are Strange*, (2) *Touch Me*, (3) *When The Music's Over*, (4) *End Of The Night*, (5) *L.A Woman*, (6) *Rider's On The Storm*, (7) *I Looked At You*, (8) *Waiting For The Sun*. (9) *The End*, dan (10) *Woman Is A Devil*.

Kata kunci: *Lirik, The Doors, Pop Art, Silkscreen*.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Seni Rupa berkembang mengikuti arus perubahan zaman dari generasi terdahulu ke generasi yang lebih maju. Mulai dari pengembangan teknik dan media, hingga pada perdebatan tema yang diangkat. Seni grafis merupakan salah satu bidang seni rupa dari cabang seni murni yang saat ini telah berkembang. Pada mulanya seni grafis merupakan alat propaganda dengan berbagai macam teknik yang menarik untuk digunakan, mulai dari proses menggores maupun melukai media baik kayu, pelat, batu, sampai pada cetak saring atau biasa disebut dengan *silkscreen* dan berujung pada proses pencetakan karya yang dapat diterapkan pada media seperti kertas, kayu, kanvas, plastik dan lain sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang lebih maju, saat ini teknik dalam seni grafis sampai pada cetak digital yang pada umumnya orang mempergunakan untuk kepentingan di luar proses penciptaan karya seni terutama karya grafis. Selain itu perkembangan seni grafis juga terletak pada penggunaan sejumlah teknik dalam satu karya, apalagi dengan meningkatnya tendensi para seniman dalam mengeksploitasi karya-karyanya dengan menggabungkan satu teknik ke teknik lain yang pada saat ini sedang mewabah di kalangan seniman baik dalam maupun luar negeri.

Pemilihan tema untuk diangkat dalam karya grafis berkaitan dengan lirik lagu The Doors. Lirik sendiri secara harfiah diartikan sebagai karya sastra yang

berisi curahan perasaan atau bisa bermakna susunan kata dari sebuah nyanyian (Ali Lukman, 1995:598). Keindahan lahir dari sebuah nyanyian didukung dengan hadirnya lirik yang dilantunkan lewat nada harmonis. Oleh karenanya lirik punya pengaruh besar terhadap setiap lagu yang dinyanyikan kesekian pemusik di seluruh penjuru dunia. Sama halnya dengan karya seni rupa, lirik diciptakan atas dasar perenungan maupun spontanitas yang serta merta hadir dari pengalaman baik tentang alam, kisah percintaan, religius, gaya hidup, pesan moral, tokoh hingga fenomena sosial politik. Sebagai media penyampaian gagasan melalui susunan kata puitis, lirik diciptakan dengan berbagai macam tata bahasa yang cenderung bisa diterima secara mudah maupun lugas, namun ada juga lirik yang dengan sengaja diciptakan tanpa mengindahkan tata bahasa dan terkadang ambigu atau kurang bisa dimengerti.

The Doors merupakan salah satu kelompok musik yang liriknya mampu menginspirasi dalam proses penciptaan karya seni rupa khususnya seni grafis. Lirik the Doors sendiri cenderung menceritakan seperti apa situasi sosial di masa mereka atau kenakalan remaja yang pada saat itu menjadi sebuah gaya hidup bagi anak muda. Meskipun dengan kalimat berulang-ulang lirik yang mereka tuangkan dalam lagu tetap mampu dipahami maksudnya. Dari ulasan singkat tersebut lirik-lirik The Doors seolah mampu merefleksikan diri tentang gambaran masa lalu, terutama di masa mereka untuk kemudian divisualisasikan ke dalam seni grafis.

Kelompok musik yang lahir di *Los Angeles, California* pada tahun 1965 kemudian mengawalinya dengan pertunjukan pertama di *Whiskey a Go Go*,

*California* pada tahun 1966 dan seterusnya nama The Doors mulai terdengar di belahan dunia. Beranggotakan empat pemusik diantaranya Jim Morrison, Ray Manzarek, John Densmore dan Robby Krieger, dengan memainkan instrument piano / *synth* dari Ray Manzarek, dan keliaran sang Jim Morrison di atas panggung yang sesekali hanya membaca puisi, The Doors mampu menjadi salah satu pelopor aliran musik *Psychedelic Rock* didukung aksi panggung dan gaya berpakaian yang pada masanya dianggap sebagai suatu inovasi baru dalam bermusik. Pada tahun 1973 The Doors membubarkan diri ditandai dengan kematian Jim Morrison yang kontroversi, meskipun karir aktif The Doors berakhir pada tahun 1973, tiga album terakhir mereka yang berjudul *The Doors (1967)*, *Strange Day (1967)* dan *L.A Woman (1971)* masuk dalam 500 album sepanjang masa menurut majalah Rolling Stones. Nama The Doors terinspirasi dari buku karya Aldous Huxley dengan judul *The Doors Of Perception*.

(<http://kojakinsurgent..co.id/2013/06/the-doors-rock-n-roll-band.html>)

## **B. FOKUS MASALAH**

Berdasarkan uraian di atas maka masalah yang dibatasi pada lirik The Doors sebagai konsep awal penciptaan karya untuk kemudian divisualisasikan dengan beberapa teknik dalam seni grafis.

### **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep karya yang terinspirasi oleh *Lirik Lagu The Doors* menjadi penciptaan karya grafis *silkscreen*?
2. Bagaimana proses visualisasi karya seni grafis *silkscreen* yang terinspirasi oleh *Lirik Lagu The Doors*?
3. Bagaimana bentuk dan teknik visualisasi *Lirik Lagu The Doors* dengan media seni grafis *silkscreen*?

### **D. TUJUAN**

Tujuan dari penulisan laporan karya akhir ini antara lain:

1. Mendeskripsikan konsep karya seni grafis *silkscreen* yang terinspirasi oleh *Lirik Lagu The Doors*.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi karya seni grafis *silkscreen* yang terinspirasi oleh *Lirik Lagu The Doors*.
3. Mendeskripsikan bentuk dan teknik seni grafis *silkscreen* yang terinspirasi oleh *Lirik Lagu The Doors*.

## E. MANFAAT

Tugas akhir karya seni yang berjudul “oleh Lirik Lagu *The Doors* sebagai Inspirasi Karya Seni Grafis *Silkscreen*”, diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

### 1. Bagi Penulis

- a) Memperoleh pengalaman mengkomunikasikan ide-ide yang dimiliki sesuai dengan konsep.
- b) Mengetahui secara langsung bagaimana menyusun konsep penciptaan karya seni.
- c) Menambah pengetahuan tentang teknik penciptaan karya dengan menggunakan teknik *silkscreen*.

### 2. Bagi Pembaca

- a) Menambah wawasan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa khususnya di bidang seni grafis.
- b) Menambah wawasan dalam hal ide dan tema yang diangkat sebagai konsep dalam berkarya seni.

### 3. Bagi Lembaga

- a) Sebagai referensi dalam menambah sumber bacaan khususnya program studi pendidikan seni rupa.
- b) Sebagai acuan dan bahan kajian untuk mahasiswa pendidikan seni rupa.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN**

#### **A. TINJAUAN SENI GRAFIS**

Grafis berasal dari bahasa Yunani “*graphein*” yang berarti menulis atau menggambar. Seni (cetak) grafis merupakan pengubahan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan, yang melalui proses manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan membuat perbanyak karya dalam jumlah tertentu (Mikke Susanto, 2002:47).

Cetak Saring atau *Screen Printing* dan di Indonesia biasa disebut dengan Cetak Sablon, ucapan sablon sendiri berawal dari kata serapan dari bahasa Belanda, yakni *schablon*. Kata ini berakulturasi dan menjadi bahasa serapan hingga bermetamorfosis menjadi kata sablon. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata sablon sendiri didefinisikan sebagai pola berdesain yang dapat dilukis berdasarkan contoh.

Teknik cetak sablon sendiri mempunyai sejarah perkembangan yang sangat panjang, pertama kali ditemukan di China pada tahun 1654 – 1736 dan pada tahun 1822 – 1890 teknik sablon manual dikembangkan oleh Yuzenzai Miyasaki dan Zikukeo Hirose yang berkebangsaan Jepang. Pada awalnya teknik sablon digunakan untuk mencetak baju kimono dengan tulisan tangan sehingga berkembanglah penyablonan kimono pada waktu itu.

Di negara Eropa pada tahun 1851 – 1862 dan 1868, teknik sablon diperkenalkan pertama kali oleh Joseph Swan yang mendirikan perusahaan di bidang sablon dan pada tahun 1907 tepatnya pada tanggal 1 Juli, Samuel

Simmon yang berkebangsaan Inggris mendapat hak paten mengenai teknik sablon yang ia ciptakan menggunakan bahan *Chiffon* sebagai pola dalam mencetak, setelah berkembang pesat di Inggris, mulailah teknik sablon merambah negara-negara lain termasuk Indonesia yang dulu pernah dijajah oleh negara Inggris (Nusantara Guntur, A. Md. Graf, Panduan Praktis Cetak Sablon, 2003).

Seni grafis termasuk bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak. Kelebihan dari seni grafis adalah karyanya dapat dilipatgandakan tanpa mengurangi nilai orisinalitasnya. Teknik pembuatan seni grafis antara, cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring (Nooryan, 2008: 83).

Selain pada teknik cetak, disiplin seni grafis memiliki aturan dengan istilah edisi yang menurut Mikke Susanto dalam bukunya Diksi Rupa (2011: 114), disebutkan bahwa edisi merupakan sebuah ukuran yang identik pada cetakan, terkadang memakai nomor atau tanda tangan ditulis berdasarkan ketentuan yang dibuat seniman/pegrafis. Dua nomor tertentu biasanya ditulis dibawah tepi hasil cetakan. Misalnya : 1/5 berarti karya tersebut adalah cetakan pertama dari 5 edisi cetak.

## **B. KONSEP DAN TEMA**

### **1. Konsep**

Konsep dalam penciptaan lukisan perlu adanya pemikiran awal tentang karya seni yang akan dibuat. Menurut Mikke Susanto (2011 :277),

menjelaskan bahwa konsep merupakan pokok/utama yang mendasari keseluruhan karya. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Konsep merupakan konkretisasi dari panca indra dimana peran tersebut disebutkan dalam A.A.M Djelantik (2004 : 2) tentang rasa nikmat atau indah yang terjadi kembali pada perasaan lebih jauh sehingga manusia dapat menikmatinya, dalam konteks kali ini panca indra yang dimaksud adalah mata atau kesan visual. Sehingga konkretisasi indera diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran yang kemudian divisualisasikan.

## **2. Tema**

Tema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 921), adalah pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercekapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya). Dalam menciptakan karya seni grafis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pembuatan suatu karya. Lebih fokus pula dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur, dan sebagainya. Kartika mengemukakan penjelasan tentang tema sebagai berikut :

“Tema pokok atau subject matter adalah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh dan perasaan keindahan. Kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya“ (Kartika, 2004: 28).

Dalam setiap karya seni tentunya terdapat subject matter, yaitu pokok pikiran yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk, serta dapat memberikan konsumsi batin dimana hal tersebut dapat dirasakan lewat sensitivitasnya.

### **C. UNSUR-UNSUR DESAIN**

Unsur desain merupakan segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya desain, akan tetapi unsur-unsur desain juga diterapkan pada karya seni rupa secara umum. Sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut meliputi :

#### **1. Garis**

Garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus dan lain-lain. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur nada dan nuansa ruang seperti volume. (Mikke Susanto, 2002:45)

#### **2. Warna**

Menurut Dharsono Sony Kartika (2003:49) warna adalah salah satu elemen atau medium seni rupa dan merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Warna juga sangat penting berperan dalam segala aspek kehidupan manusia, hal ini dapat dilihat dari berbagai benda atau peralatan yang digunakan oleh manusia selalu diperindah dengan penggunaan warna.

Sedangkan menurut Mikke Susanto dalam Diksi Rupa (2002:113), warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa.

### **3. Tekstur**

Menurut Fajar Sidik (1979) tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan benda, baik nyata maupun semu. Tekstur adalah sifat permukaan yang memiliki sifat-sifat seperti lembut, kasar, licin, lunak ataupun keras.

Ada dua tekstur yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata terjadi karena perbedaan rasa permukaan bila diraba (kasar-halus). Sedang tekstur semu terjadi karena pengolahan gelap terang maupun kontras warna sehingga permukaan tampak kasar atau tampak halus.

### **4. Ruang**

Menurut Mikke Susanto (2002 : 99) ruang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak berbatas dan dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang yang berbatas maupun yang tidak berbatas oleh bidang.

### **5. *Shape* (bidang)**

*Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi adanya warna yang berbeda, gelap terang atau karena adanya tekstur. *Shape* mempunyai bentuk alam figur dan bentuk alam non figur. *Shape* dapat berupa lingkaran,

segi tiga, segi empat, segi banyak, bentuk tak berbentuk dan sebagainya.  
(Dharsono Sony Kartika, 2004:41)

#### **D. PRINSIP-PRINSIP DESAIN**

Prinsip desain adalah serangkaian kaidah umum yang sering digunakan sebagai dasar pijakan dalam mengelola dan menyusun unsur-unsur desain dalam proses berkarya untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa.

Prinsip-prinsip tersebut meliputi :

##### **6. Kesatuan**

Kesatuan atau *unity* adalah kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam komposisi karya seni (Mikke Susanto, 2002 : 110). Prinsip kesatuan ini menekankan pada adanya integritas jalinan konseptual antara unsur-unsurnya. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan penyusunan elemen-elemen visual secara monoton. Cara lain untuk mencapai kesatuan adalah dengan cara pengulangan untuk warna atau arah gerakan goresan.

##### **7. Keseimbangan**

Keseimbangan atau *balance* adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni (Mikke Susanto, 2002 : 20). Keseimbangan dapat dicapai dengan dua macam cara yaitu dengan keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris menggunakan sumbu pusat diantara bagian-bagian yang tersusun dengan bentuk kurang lebih mencerminkan satu dengan yang

lain. Keseimbangan simetris mengesankan perasaan formal atau stabil sedangkan keseimbangan asimetris sering disebut sebagai keseimbangan informal. Keseimbangan tidak dicapai menggunakan sumbu pusat, melainkan dengan menggunakan warna gelap terang untuk membuat bidang-bidang tertentu lebih berat secara harmonis dengan bidang yang lain.

### **8. Ritme**

Ritme menurut E. B. Feldman seperti yang di kutip Mikke Susanto (2002 : 98) adalah urutan pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur dalam suatu karya seni. Ritme dapat berupa pengulangan bentuk atau pola yang sama tetapi dengan ukuran yang bervariasi. Garis atau bentuk dapat mengesankan kekuatan visual yang bergerak di seluruh bidang lukisan.

### **9. Harmoni**

Harmoni atau keselarasan adalah tatanan ragawi yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal (Mikke Susanto, 2002 : 49). Harmoni juga bisa ditimbulkan dari adanya kesatuan yang mengandung kekuatan rasa yang ditimbulkan karena adanya kombinasi unsur-unsur yang selaras antara lain rasa tenang, gembira, sedih, haru dan sebagainya.

### **10. Proporsi (ukuran perbandingan)**

Proporsi menurut Mikke Susanto dalam Diksi Rupa (2002:92) adalah hubungan antar bagian, serta bagian dan kesatuan/ keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan ritme, keseimbangan dan kesatuan.

## **11. Kontras**

Kontras menurut Dharsono Sony Kartika (2004:55) merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Semua matra sangat berbeda (interval besar), gelombang panjang pendek yang tertangkap oleh mata atau telinga menimbulkan warna atau suara. Tanggapan halus, licin dan kasar dengan alat raba menimbulkan sensasi yang kontras.

## **12. Repetisi**

Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka sifat paduannya satu matra yang dapat diukur dengan interval ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Interval ruang atau kekosongan/jarak antar objek adalah bagian penting di dalam desain visual seperti intrerval waktu adalah kesunyian antara suara adalah bagian penting. Puisi, desain, musik dan semua unsur dalam kesenian memungkinkan adanya repetisi. (Dharsono Sony Kartika, 2004:57)

## **E. BENTUK, ALAT, BAHAN, DAN TEKNIK**

### **13. Bentuk**

Bentuk (*form*) adalah totalitas dari karya seni dan merupakan organisasi atau suatu kesatuan (komposisi) dari unsur-unsur pendukung karya. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004:30) ada dua macam bentuk : *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni dan *special form* yaitu bentuk yang tercipta

karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

#### **14. Alat**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:23), alat adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu.

#### **15. Bahan dan Teknik**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:65), bahan adalah barang yang akan dibuat menjadi barang lain. Barang yang digunakan pelukis sangat dipengaruhi oleh penguasaan serta ketertarikannya. Penguasaan pada sifat-sifat bahan sangat mempengaruhi hasil karyanya. Ketertarikan dapat membawa pada proses eksperimen sehingga akan memperoleh pengetahuan yang baru.

### **F. POP ART DALAM SENI RUPA**

*Pop Art* sebuah perkembangan seni yang dipengaruhi oleh gejala-gejala budaya populer yang terjadi di masyarakat. *Pop art* diawali di London pertengahan tahun 1950-an oleh kelompok independen dan tokoh intelektual (Mikke Susanto, 2002:89).

*Pop Art* adalah gaya seni yang cenderung mengekspresikan spirit dunia pada zamannya (tahun 1960-an). Seniman *Pop Art* tidak ragu mengkritik beberapa kebobrokan zaman. Mereka mengangkat objek murni/steril sebagai model-model dan barang sehari-hari seperti bola, lampu listrik, kaleng bir, atau bungkus makanan dan sebagainya. Objek-objek tersebut secara langsung akrab dengan

pengamatannya. Tujuan fisikalnya lebih ditonjolkan daripada ungkapan intelektualnya (Nooryan Bahari, 2008:130).

Budaya populer dan budaya massa dapat didefinisikan sebagai budaya rakyat pada masyarakat sebelum industri, atau budaya massa pada masyarakat industri. Budaya massa sendiri sering didefinisikan sebagai budaya populer yang diproduksi oleh teknik industri dengan produksi massal dan dipasarkan untuk keuntungan konsumen publik massal. Inilah yang membedakan antara budaya tinggi yang menjadi milik kelas atas dan budaya massa yang menjadi milik kelas bawah atau orang awam (Dadang Rusbiantoro, 2008:22).

Menurut Dharsono Sony Kartika dalam *Seni Rupa Modern* (2004:112) *Pop Art* atau seni pop merupakan seni yang berkembang di Amerika yang lahir akibat ketidakpuasan terhadap berkembangnya gaya Ekspresionisme yang melanda kaum akademis dan menempati kelas besar saat itu dan dianggap tidak memberikan sumbangan pada masyarakat.

Istilah *Pop Art* sendiri ditemukan oleh *Laurence Alloway* seorang kritikus asal Inggris pada sekitar tahun 1952 untuk menunjukkan berbagai gagasan dan idealis kelompok yang menyebut dirinya *Independent Group* yang berbasis di *Institute of Contemporary Arts, London*. Kelompok tersebut memiliki kecenderungan untuk memberi perhatian pada budaya massa dan teknologi baru serta meminati artefak-artefak masyarakat konsumen Amerika (Tony Thorne, 2008:205).

Berkaitan dengan hal tersebut secara sederhana dapat dikatakan bahwa budaya massa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan kepada khalayak

konsumen massa. Pertumbuhan budaya ini berarti memberi ruang yang makin sempit bagi segala jenis kebudayaan yang tidak dapat diproduksi secara massal bagi massa seperti halnya kesenian dan budaya rakyat (Dominic Strinati, 2010:36).

Di sisi lain *Pop Art* mempopulerkan kepada masyarakat akan sesuatu yang berguna dan telah lama terlupakan seperti : sisi lingkungan yang kumuh, polusi pabrik yang menghantui kematian, kehidupan masyarakat kecil yang terlupakan, sejarah yang terlupakan dan hal-hal yang sedang terlupakan mereka ingatkan kembali melalui bentuk karya seni (Dharsono Sony Kartika, 2004:113).

Menurut Mikke Susanto dalam bukunya “Membongkar Seni Rupa” (2002:38) *Pop Art* menghadirkan kepada masyarakat bentuk-bentuk yang tidak asing atau populer di tengah kehidupan mereka sehari-hari. Objek-objek itu berasal dari komik, wajah bintang film, produk-produk industri, makanan hingga tokoh-tokoh yang sedang terkenal di masa itu.

Dalam buku “Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009” (2009:22) dipaparkan mengenai perkembangan pop art di Amerika pada tahun 1960-an yang dipelopori oleh Jasper John, yang terkenal dengan karyanya *There Flag*, Roy Lichtenstein dengan karyanya *Drowing Girl*, dan Andy Warhol dengan karyanya *Gold Marylin Monroe*. *Pop Art* memandang budaya komersial sebagai materi mentah, sebuah sumber ide yang tidak pernah habis. Mereka banyak melukiskan ikon-ikon yang kerap muncul dimasyarakat, seperti komik, kehidupan kota metropolis, iklan, dan lain yang ditumpahkan dalam kanvas atau seni grafis.

## G. LIRIK THE DOORS

Lirik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:598) diartikan sebagai karya sastra (puisi) yang berisi curahan perasaan pribadi atau bisa juga didefinisikan sebagai susunan kata sebuah nyanyian.

Lirik adalah puisi yang pendek yang mengekspresikan emosi, lirik lagu juga merupakan karya puisi yang dinyanyikan. Pradopo (2000:7) menyimpulkan bahwa puisi memiliki unsur-unsur berupa emosi, imajinasi, pemikiran, ide, nada, irama, kesan panca indera, susunan kata, kata-kata kiasan, kepedulian dan perasaan pengarang semua hal tersebut terungkap dalam media bahasa.

Puisi itu sendiri menurut Subagio Sastrowardjo dalam “Prinsip-prinsip Kritik Sastra” merupakan inti pernyataan sastra. Demikianlah menurut sejarahnya, pernyataan sastra pada semua bangsa dimulai dengan puisi, bahkan pada permulaan masa perkembangan itu, satu-satunya pernyataan sastra yang dipandang kesusastraan ialah puisi (Rachmat Djoko Pradopo, 2007:62).

Sedangkan menurut Nooryan Bahari dalam bukunya “Kritik Seni” (2008:59), lirik atau puisi adalah seni yang cenderung menyederhanakan deskripsi dengan menangkap inti permasalahan yang ingin diungkapkan, dinyatakan, dicita-citakan dan sebagainya.

The Doors adalah sebuah grup musik asal *Los Angeles, California* yang menggabungkan unsur *Rock, Blues, Psychedelic* dan alunan dinamis tuts organ Ray Manzarek menjadikan musik The Doors sebagai pendobrak pakem

kala itu. Dari segi lirik, The Doors juga membawa latar baru bagi penulisan lirik musik *Rock*. Jim yang memang kerap membaca buku-buku puisi, membuat lirik The Doors bernuansa surealis dan kompleks. Tema-tema *nyeleneh* seperti mistisme, kematian dan obat-obatan juga semakin membuat The Doors terdengar tidak biasa dibanding band-band lainnya.

(Martono-Pinandita, 2009:60).

Lirik lagu The Doors cenderung menceritakan cinta, kematian, pemberontakan, kekacauan. Meskipun beberapa lirik mereka tetap mengilustrasikan kehidupan cinta pribadi dari individu masing-masing.

Misalnya penggalan lirik dari lagu berjudul “*Touch Me*” berikut :

*Yeah!*  
*Come on, come on, come on, come on*  
*Now touch me, baby*  
*Can't you see that I am not afraid?*  
*What was that promise that you made?*  
*Why won't you tell me what she said?*  
*What was that promise that you made?*  
*I'm gonna love you*  
*Till the heavens stop the rain*  
*I'm gonna love you*  
*Till the stars fall from the sky for you and I*  
*I'm gonna love you*  
*Till the heavens stop the rain*  
*I'm gonna love you*  
*Till the stars fall from the sky for you and I*

(<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>)

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*Ayo 4x*  
*Sentuhlah aku sayang*  
*Tidak bisakah kau lihat aku tidak takut*  
*Janji apa yang telah kau buat?*  
*Kenapa kau tidak mau memberitahuku apa yang dia katakan?*  
*Janji apa yang telah kau buat*

*Kini, aku akan mencintaimu  
Sampai surga menghentikan hujan  
Aku akan mencintaimu  
Sampai bintang jatuh dari langit untukmu dan aku*

Lirik mereka hampir keseluruhan mengalami banyak pengulangan namun hal itu yang membuat The Doors memiliki cara berbeda untuk mengatakan suatu hal melalui lirik lagu yang dinyanyikan.

(<http://rocknrollsite.blogspot.com/2010/01/biografi-the-doorshtml>)

## **H. METODE PENCIPTAAN**

### **1. Ekplorasi Tema**

Proses eksplorasi tema dilakukan untuk membuat narasi yang berkaitan dengan Lirik Lagu The Doors Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis dalam sudut pandang personal. Cara yang digunakan yaitu dengan melakukan kajian pustaka, guna merumuskan sudut pandang serta mengolah persepsi tersebut secara runtut menjadi sebuah narasi. Kemudian mendiskripsikan serta memvisualkan narasi tersebut menjadi sebuah ilustrasi Lirik Lagu The Doors Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis tersebut.

### **2. Eksplorasi Bentuk**

Proses eksplorasi bentuk diwujudkan dengan membuat sketsa yang berdasar pada gambar cetak atau foto kemudian dikembangkan sesuai dengan imajinasi penulis. Proses pengembangan bentuk melalui sketsa ditempuh dengan cara menggabungkan berbagai bentuk benda berbeda menjadi satu bentuk objek baru, menyederhanakan bentuk objek, dan menghilangkan bagian tertentu pada objek. Langkah ini bertujuan untuk menciptakan bentuk-bentuk

unik, tidak lazim, dan imajinatif yang nantinya akan diaplikasikan pada karya grafis *silkscreen*.

### **3. Eksekusi**

Proses eksekusi dilakukan dengan cara menggambar ulang sketsa pada kertas gambar yang telah dibuat diaplikasi *adobe photoshop* untuk mendapatkan detail dan dilanjutkan dengan memindahkan hasil yang telah digambar ulang ke *screen* sablon dengan cara difilm setelah proses tersebut berhasil dilanjutkan keproses selanjutnya yaitu pencetakan menggunakan *screen* dan rakel diatas media kain *drill*, kanvas dan kertas. Proses pembuatan karya disesuaikan dengan prinsip-prinsip penciptaan dalam seni lukis, seperti gelap terang, sudut pandang, dan lain-lainnya.

### **4. Pendekatan Pada Karya Inspirasi**

Dalam penciptaan karya, seorang seniman akan selalu berusaha untuk menciptakan dan membangun corak khasnya tersendiri. Corak yang dimunculkan tentunya berbeda dengan karya-karya seniman lain sehingga membentuk suatu identitas karya secara personal. Dalam prosesnya tidak menutup kemungkinan dalam penciptaan karya seorang seniman mendapat inspirasi dan pengaruh dari karya-karya seniman lainnya. Pengaruh tersebut sifatnya tidak menyeluruh dan hanya sementara. Adanya pengaruh atau inspirasi terkadang menambah variasi dalam karya dalam wujud keragaman bentuk, warna maupun komposisi.

## I. KARAKTERISTIK KARYA

Menurut Mikke Susanto dalam *Diksi Rupa* (2002:53), ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustratif dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1995:372) dapat diartikan bersifat ilustrasi atau menerangkan.

Ilustrasi dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1995:372) dapat diartikan sebagai gambar untuk membantu memperjelas isi buku dan karangan, sedangkan mengilustrasikan berarti memberi ilustrasi atau bersifat menjelaskan dengan wujud gambar. Seni ilustrasi pernakahan merupakan salah satu bentuk seni yang telah muncul dan berkembang sejak lama. Seni ini diperkirakan telah muncul sejak abad ke-8, merupakan hiasan yang ditemukan pada prasasti batu dan logam. Seni ini mengalami perkembangan yang pesat sejak kedatangan agama Islam. Hal ini terjadi sebab penyebaran agama Islam juga bersamaan dengan meluasnya aksara arab dan penggunaan kertas pada abad ke-13. Selanjutnya, seni ilustrasi pernakahan juga dipengaruhi oleh unsur-unsur kesenian Barat (Acep Iwan Saidi, 2008:95).

Komik menurut Scott McCloud dalam *Understanding Comics* (2008:9) merupakan perwujudan gambar-gambar serta lambang-lambang yang terjuktaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Sedangkan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1995:515) komik diartikan sebagai cerita bergambar (di majalah, surat kabar atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu, kemudian komikal berarti suatu sifat yang cenderung mengarah pada

komik atau bersifat komik, berbentuk komik seperti misalnya menggelikan, lucu hingga pemilihan bentuk.

Visual dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:1120) bisa diartikan sebagai sesuatu hal yang dapat dilihat dengan indra penglihat (mata) atau berdasarkan penglihatan. Sedangkan visualisasi berarti pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan lain sebagainya, atau bisa juga didefinisikan sebagai proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual (Mikke Susanto, 2002:112).

Idealisme menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan aliran yang mementingkan khayal atau fantasi untuk menunjukkan keindahan dan kesempurnaan sungguhpun tidak sesuai dengan kenyataan. Hal ini menunjukkan dalam penerapan idealisme dalam karya merupakan murni rekaan dari seniman dan kebenarannya menurut seniman itu sendiri. Dari idealisme itulah maka setiap seniman memiliki karakter dalam mengungkapkan ide atau gagasan dalam karyanya. Karakter (ciri khas) dari seorang seniman dapat terlihat dari fisik karya.

Berkaitan dengan hal tersebut Jakob Sumardjo (2000 :115) bahwa nilai yang bisa ditemukan dalam karya seni ada dua yaitu nilai bentuk (indrawi) dan nilai isi (dibalik yang indrawi), dalam artian ketika nilai bentuk dicapai akan selalu diiringi munculnya penilaian terhadap nilai non fisik yang ada dibalik karya tersebut walaupun hal tersebut bersifat subyektif.

Hal itulah yang merangsang untuk menciptakan/ mengekspresikan imajinasi/ khayalan penulis dalam karya seni grafis dua dimensional karena memang landasan karya ilustratif komikal cukup membangun pola pengkaryaan penulis sendiri yaitu bagaimana mengilustrasikan sebuah kalimat melalui lirik lagu.

## J. SUMBER INSPIRASI KARYA

Disini terdapat beberapa karya seniman baik dari dalam maupun luar negeri yang digunakan sebagai sumber inspirasi karya dalam penyusunan tugas akhir karya seni, antara lain:

### 1. ANDY WARHOL (1928 - 1987)



**Gambar. 1.1** “Velvet Underground and Nico”  
Cover /sampul Album piringan hitam  
1967

(<http://www.jakartabeat.net/musik/kanal-musik/ulasan/53-inspirasi-revolusi-dari-velvet-underground-a-nico.html>)

Karya-karya Warhol yang paling dikenal adalah karyanya menggunakan teknik cetak saring (*silkscreen*) kemasan produk konsumen dan benda sehari-hari yang sangat sederhana dan berkontras tinggi, misalnya *Campbell' Soup Cans*, bunga Poppy, dan gambar sebuah pisang pada cover/sampul album kelompok musik rock *The Velvet Underground and Nico* pada tahun 1967, dan juga untuk potret-potret ikonik selebritis abad 20, seperti Marilyn Monroe, Elvis Presley, Jacqueline Kennedy Onassis, Judy Garland dan Elizabeth Taylor. (<http://www.artchive.com/artchive/W/warhol.html>)



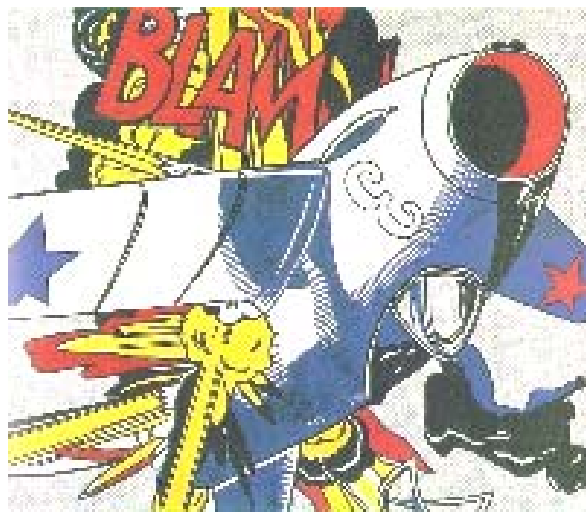
**Gambar. 1.2.** “*Marilyn Monroe*“  
Ukuran 90cm x 90cm  
*Silkscreen printing on canvas*  
1967

(<http://www.artchive.com/artchive/W/warhol.html>)

Salah satu karya Andy Warhol yang berjudul “*Marylin Monroe*” dengan teknik cetak saringnya menginspirasi penulis untuk membawa tematis besar dalam keseluruhan karya dengan mengangkat salah satu

ikon selebritis yaitu The Doors. Melalui lirik-liriknyanya seolah mampu membaca fenomena budaya populer di zamannya dengan kalimat yang sederhana dan iringan musik minimalisnya, membuat penulis tertarik untuk mengekspresikannya dengan media seni grafis seperti yang dilakukan Andy Warhol.

## 2. ROY LICHTENSTEIN



**Gambar. 1.3.** “Blam”  
Ukuran 68 cm x 80 cm  
*Oil on Canvas*  
1962

(<http://www.artchive.com/artchive/W/lichenstein.html>)

Roy Lichtenstein seorang seniman berkewarganegaraan Amerika Serikat yang karya-karyanya terpengaruh dari iklan-iklan dan komik. Bisa terlihat dari cara menyajikan ide-ide visualnya, gaya Pop Art cukup mendukung untuk mewujudkan setiap gagasannya.

Pada karya Roy Lichtenstein yang lain berjudul “Blam”, karya ini dengan sentuhan ilustrasi dan memunculkan unsur komik yaitu teks pada visualnya.

### 3. DANANG CATUR



**Gambar. 1.4.** “*Semut Hitam*”

Ukuran 24cm x 36cm

*etching on paper*

2008

(katalog pameran seni grafis Hang Out #2, Kedai Belakang 2009)

Bermusik dan berkarya seni rupa seolah menjadi satu kesatuan ketika berkarya dalam bentuk visual banyak dipengaruhi oleh musik rock. Danang Catur merupakan seorang pegrafis yang terkenal dengan karya-karya yang terinspirasi dari musik khususnya musik rock legendaris. Salah satu karyanya yang berjudul “*Semut Hitam*” terinspirasi dari lirik lagu *Godbless*, kelompok musik rock asal Indonesia yang namanya tidak asing bagi sebagian masyarakat tanah air khususnya penggemar musik. Selain itu karya etsanya cukup menarik karena terdapat beberapa efek goresan ekspresif diantara figur-figur ikon rock star yang dijadikan konsep berkaryanya.

(katalog pameran seni grafis Hang Out #2, Kedai Belakang 2009)

Pada karya yang berjudul “*Semut Hitam*” di atas, jelas terlihat ilustrasi figur Ahmad Albar (vokalis Godbless) menjadikan konsep visual karya yang terinspirasi dari lirik kelompok musik rock Godbless tampak semakin jelas, dan yang terpenting bagi penulis adalah setiap apa yang ada disekitar kita mampu menjadi bagian dari cara kita menentukan tema dalam berkarya rupa. Hal tersebut merupakan salah satu alasan mengapa penulis memilih konsep visualisasi lirik The Doors, karena selain menggemari musiknya, ada banyak hal yang bisa penulis temukan disetiap bait pada lirik-liriknya.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA**

#### **A. Konsep dan Tema Penciptaan**

##### **1. Konsep Penciptaan**

Ide berkarya grafis, berawal dari ketertarikan akan lagu-lagu dari grup musik The Doors yang dikenal sebagai musisi atau kelompok musik beraliran *psychedelic blues* asal Amerika Serikat pada tahun 1974. The Doors memiliki gaya bermusik yang senantiasa berbeda dengan para pemusik sebelumnya, mulai dari pakaian, aksi panggung, musik hingga lirik yang cenderung pendek dan penuh pengulangan. Lirik-lirik The Doors seolah mampu menceritakan fenomena gaya hidup pada masanya yang kemudian dapat diapresiasi masyarakat penggemar musik di belahan dunia. Dari kesekian tema yang diangkat dalam setiap liriknya memberikan inspirasi dalam menciptakan karya seni grafis. Hal tersebut didasari atas kebutuhan berkarya seni rupa selain pada teknik dan gagasan visual yaitu tema yang diangkat pada sebuah karya.

Visualisasi lirik menjadi sebuah ide awal dalam berkarya grafis. Berbagai tema menarik dari lirik tersebut memberikan gagasan untuk memvisualkannya dengan pencapaian ilustratif. Semua ini bertujuan memperoleh cara baru dalam mencari tema untuk mengekspresikan diri melalui karya seni grafis, kemudian divisualisasikan dalam gambar ilustrasi berupa figur-figur manusia, tumbuhan-tumbuhan dan objek-objek tertentu. Karya ilustrasi ini diciptakan menggunakan teknik *silkscreen* dicetak diatas kertas, kain *drill* dan canvas.

Penggunaan warna dalam ilustrasi untuk membuat objek dengan memperhatikan unsur gelap terang guna memberikan kesan volume.

## 2. Tema Penciptaan

Tema dalam karya grafis dengan media *silkscreen* yaitu disesuaikan dengan judul lirik lagu The Doors sebagian besar menceritakan cinta, kematian, pemberontakan, dan kekacauan.

## B. Bahan, Alat, dan Teknik

Dalam penciptaan sebuah karya seni rupa mutlak diperlukan adanya bahan, alat serta teknik untuk mengelolanya sedemikian rupa agar tercipta sebuah karya. Berikut adalah alat, bahan, dan teknik yang digunakan penulis untuk menciptakan karya seni grafis:

### 1. Alat dan Bahan menurut Teknik yang Digunakan

Alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses visualisasi karya grafis dengan *silkscreen*/serigrafi (cetak saring) adalah sebagai berikut:

#### a. Pena dan Pensil

Dipergunakan untuk membuat pola atau sketsa.



**Gambar : 5, “Pena dan Pensil”**  
(dokumentasi : Fatkhi Galih)

b. *Silkscreen* (layar sutra)

Dipergunakan sebagai klise pada teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring), dibuat dari selembar kain sutra yang direntangkan pada rangka kayu.



**Gambar : 6**, “*silkscreen* (layar sutra)”  
(dokumentasi : Fatkhi Galih)

c. Obat Afdruk

Dipergunakan sebagai bahan yang dioleskan di bagian atas *silkscreen* untuk membuat klise pada teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring).



**Gambar : 7**, “*obat afdruk*”  
(dokumentasi : Fatkhi Galih)

d. Kaca, Busa dan Lampu

Kaca dipergunakan dalam proses afdruk klise sebagai media penghantar sinar lampu, diletakkan di atas kertas sketsa yang terdapat pada bagian atas *silkscreen*, sedangkan busa diletakkan pada bawah *silkscreen* sebagai penopang sehingga ada penekanan terhadap sketsa pada saat penyinaran.



**Gambar : 8, “kaca, busa dan lampu”**  
(dokumentasi : Fatkhi Galih)

e. *Ruber/cat sablon*

Dipergunakan untuk memberi warna dengan cara menuangkan *ruber* pada *silkscreen* bagian dalam yang telah diafdruk kemudian diratakan menggunakan raket.



**Gambar : 9, “*ruber/cat sablon*”**  
(dokumentasi : Fatkhi Galih)

f. *Sandy colour/pewarna campuran*

Dipergunakan sebagai pewarna pada *ruber* dengan cara dicampurkan sesuai warna yang diinginkan.



**Gambar : 10, “*sandy colour/pewarna campuran*”**  
(dokumentasi : Fatkhi Galih)

g. Kain Drill

Digunakan sebagai media pada proses pencetakan dengan teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring), disini penulis menggunakan kain tekstil *drill* dan kanvas.



**Gambar : 11, “Kain drill”**  
(dokumentasi : Fatkhi Galih)

h. Raket

Dipergunakan sebagai alat untuk memasukan dan meratakan *ruber*/cat sablon ke dalam klise pada proses pencetakan dengan teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring).



**Gambar : 12, “raket”**  
(dokumentasi : Fatkhi Galih)

## 2. Teknik

Teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya, penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting yang harus dikuasai dalam berkarya agar dapat dicapai visualisasi yang sesuai dengan yang diinginkan.

Dalam menciptakan karya grafis, dipergunakan teknik *silkscreen*. Pada teknik karya dengan media *silkscreen* berawal dari proses sketsa langsung pada media laptop guna mendapatkan pencapaian garis, bentuk dan titik tertentu. Kemudian setelah proses sketsa selesai dilakukan dengan media laptop, sketsa tersebut diprint pada kertas dengan ukuran tertentu yang sudah disesuaikan. Proses selanjutnya adalah afdruk, yaitu membuat klise dengan media *silkscreen*, mula-mula sketsa pada kertas yang telah siap diolesi minyak goreng untuk memunculkan sketsa pada *silkscreen*. Begitu juga dengan *silkscreen*, media ini juga diolesi obat afdruk yang kemudian setelah kering dilekatkan sketsa di atasnya. Proses selanjutnya adalah penyinaran, dengan meletakkan kaca di atas sketsa pada bagian atas *silkscreen* untuk perantara sinar dan busa dibawahnya sebagai penopang, tahap ini adalah akhir pembuatan klise dengan media *silkscreen*. Setelah klise siap kemudian proses mencetak dilakukan dengan mengisi *silkscreen* dengan bahan *ruber* (tinta untuk sablon pada kaos/kain) dan selanjutnya dicetak pada media kertas, kain *drill* dan kanvas.

### C. Tahap Visualisasi

Adapun tahap yang dilakukan dalam proses penciptaan karya *silkscrreen* dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Observasi melalui *video clip* dan mendengarkan lagu The Doors dan memahami lirik-liriknya.



**Gambar : 13**

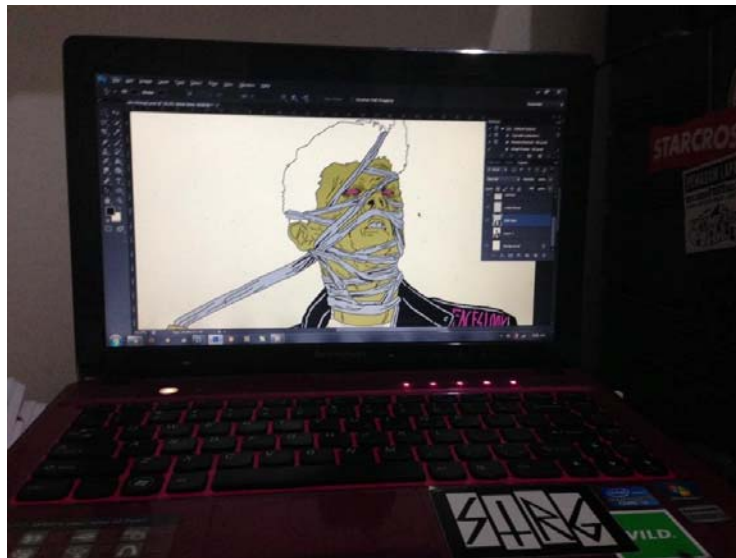
<http://rockknrollsite.blogspot.com/2010/01/biografi-thedoors-jins-belel-jaket-kulit.html>

Proses berkarya diawali dengan memahami beberapa liriknya. Pada lirik-lirik The Doors yang telah dipilih untuk divisualisasikan ke dalam seni grafis, terdapat beberapa tema dengan bahasa sederhana yang mampu menceritakan fenomena dari sisi pengalaman dan pembahasan secara ringan. Baik sosial, kejadian sehari-hari maupun gaya hidup remaja yang cenderung memiliki cara hidup berbeda dari masyarakat umum pada masanya.

b. Sketsa

Sketsa dibuat sebagai proses awal atau perencanaan dalam penciptaan karya. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk serta komposisi dan jalan cerita yang didapat dari hasil observasi. Sketsa dibuat menggunakan pensil dengan media kertas. Pada prosesnya sketsa masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam hal pengolahan bentuk ketika dikerjakan pada proses digital.

c. Memindahkan sketsa pada *Adobe Photoshop*



**Gambar : 14.** Proses *Trace*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Proses pemindahan sketsa ke media tertentu merupakan proses yang umum dilakukan para perupa. Dalam proses pembuatan karya grafis *silkscreen* ini penulis menggunakan aplikasi *adobe Photoshop*. Penulis mulai memindahkan sketsa pada kertas dengan proses *scanning* dan diteruskan dengan menggambar ulang sketsa atau dikenal dengan sebutan *trace* pada

aplikasi *adobe Photoshop*. Hal ini digunakan untuk menghasilkan garis yang tegas dan memecah setiap warna pada objek agar lebih memudahkan pada proses selanjutnya.

d. Afdruk



**Gambar : 15.** Proses Afdruk  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Proses selanjutnya adalah afdruk bertujuan untuk menghasilkan klise. Pada pembuatan klise kepekaannya terdapat pada penyesuaian takaran obat afdruk dan juga waktu penyinarannya agar memperoleh hasil maksimal. Penulis menggunakan cairan *bremol* untuk proses afdruk. *Bremol* adalah salah satu jenis obat afdruk yang berisi *emulsion* dan *centivitylizer*. Takaran perbandingan keduanya biasanya terdapat panduan pada kemasan obat afdruk tersebut.

e. Pencetakan



**Gambar : 16.** Proses pencetakan karya  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah klise siap maka proses selanjutnya adalah pencetakan. Pencetakan dilakukan dengan mengisi tinta yang dikenal dengan sebutan *rubber* pada *screen*. Kemudian digunakan *rakel* untuk meratakan *rubber* yang terdapat pada *screen* dan dicetakkan pada media kertas, maupun kain tekstil yang telah disiapkan. Proses pencetakan juga membutuhkan pengolahan rasa agar memperoleh garis dan titik yang maksimal pada hasil cetaknya. Keutamaan sketsa dengan teknik *silkscreen* ada pada pencapaian garis dan titik.

f. *Finishing*

Pencatatan edisi karya merupakan tahap akhir dari pembuatan karya grafis. Tahapan ini wajib dilakukan pada setiap pembuatan karya grafis. Masing – masing karya diberikan nomor edisi pada *margin* kiri bawah karya, judul karya pada *margin* tengah bawah karya, dan tanda tangan pada margin kanan bawah karya. Pencatatan edisi karya bertujuan untuk memberikan tanda bahwa setiap karya dicetak dalam jumlah tertentu.

Tahap akhir yaitu pengemasan karya layak pajang dengan mempergunakan beberapa alternatif kemasan sesuai ketepatan media. Untuk karya dengan media berbahan baku kertas menggunakan pigura kaca, dalam pengemasannya di tindih dengan dua kaca sedangkan media kain keseluruhan pengemasan karya menggunakan bingkai kayu

## D. Pembahasan Karya

### 1. People Are Strange



#### Gambar : 17

Karya berjudul: *People Are Strange*

ukuran 43 x 55 cm

teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring)

bahan dan media : *ruber* pada kertas

tahun 2016

Karya ini menampilkan visualisasi figur laki-laki yang divisualkan setengah badan, berkulit hijau dan memakai jaket kulit berwarna hitam serta kaos berwarna ungu dengan tulisan STRG berwarna biru. Terdapat tulisan berwarna biru “*FACES LOOK UGLY WHEN YOU'RE ALONE*” pada pundak kanan objek manusia tersebut. Objek

laki-laki tersebut digambarkan tengah berusaha melepaskan lilitan perban diwajahnya. Kesan kesakitan terlihat dari wajah figur laki-laki tersebut yang digambarkan dengan ekspresi menyeringai dan mata berwarna merah. *Background* pada karya berupa spiral berwarna ungu dan kesan goresan berwarna biru.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan objek laki-laki sebagai *point of interest*. Figur laki-laki merupakan objek tunggal dalam karya ini. Warna hitam pada jaket mampu menciptakan kontras antara warna kulit dan *background*, sehingga objek ini menjadi pusat perhatian pada karya. Unsur irama ditunjukkan oleh spiral berwarna ungu yang mampu menciptakan kesan dimensi pada *background*. Karya ini divisualisasikan dengan teknik *silkscreen*. Warna yang digunakan dalam karya yaitu warna-warna pastel yang cenderung *soft*. Penggunaan warna-warna tersebut bertujuan untuk menguatkan unsur *pop art* dan memunculkan nuansa *psychadelic* pada karya. Komposisi antara objek dalam karya dibuat padu dengan *background* sehingga menciptakan nuansa harmoni pada karya.

Karya ini terinspirasi dari lirik lagu The Doors yang berjudul “*People Are Strange*”, adapun lirik tersebut yaitu:

***"People Are Strange"***

*People are strange when you're a stranger  
Faces look ugly when you're alone  
Women seem wicked when you're unwanted  
Streets are uneven when you're down*

*When you're strange*

*Faces come out of the rain  
 When you're strange  
 No one remembers your name  
 When you're strange  
 When you're strange  
 When you're strange*

*People are strange when you're a stranger  
 Faces look ugly when you're alone  
 Women seem wicked when you're unwanted  
 Streets are uneven when you're down*

*When you're strange  
 Faces come out of the rain  
 When you're strange  
 No one remembers your name  
 When you're strange  
 When you're strange  
 When you're strange*

*When you're strange  
 Faces come out of the rain  
 When you're strange  
 No one remembers your name  
 When you're strange  
 When you're strange  
 When you're strange*

(<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>)

Terjemahan dalam bahasa Indonesia:

*"Orang-orang Aneh"  
 Orang aneh dan terlihat seperti orang asing  
 Wajah terlihat jelek saat Anda sendiri  
 Wanita tampak jahat saat Anda tidak diinginkan  
 Jalan-jalan terasa tidak rata saat Anda merasa drop*

*Bila Anda aneh  
 Wajah terasa dihujani keanehan  
 Bila Anda aneh  
 Tidak ada yang mengingat namamu  
 Bila Anda aneh  
 Bila Anda aneh  
 Bila Anda aneh*

*Orang aneh dan terlihat seperti orang asing  
Wajah terlihat jelek saat Anda sendiri  
Wanita tampak jahat saat Anda tidak diinginkan  
Jalan-jalan terasa tidak rata saat Anda merasa drop*

*Bila Anda aneh  
Wajah terasa dihujani keanehan  
Bila Anda aneh  
Tidak ada yang mengingat namamu  
Bila Anda aneh  
Bila Anda aneh  
Bila Anda aneh*

*Bila Anda aneh  
Wajah terasa dihujani keanehan  
Bila Anda aneh  
Tidak ada yang mengingat namamu  
Bila Anda aneh  
Bila Anda aneh  
Bila Anda aneh*

## 2. Touch Me



### **Gambar : 18**

Karya berjudul: *Touch Me*  
ukuran 43 x 63 cm  
teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring)  
bahan dan media : *ruber* pada kertas  
tahun 2017

Karya ini menampilkan objek laki-laki yang memakai baju berwarna hitam dan perempuan berambut panjang memakai baju berwarna merah muda dengan motif bunga berwarna orange. Kedua objek divisualkan tengah berpelukan. Tangan objek laki-laki mencengkeram bahu objek wanita, sedangkan tangan objek perempuan berada diatas pundak figur laki-laki. Dari wajah figur laki-laki tersebut muncul objek tumbuhan berupa bunga sepatu berwarna merah muda, daun berwarna orange dan hijau. Tumbuhan tersebut seakan menopang topeng wajah laki-laki yang divisualkan tengah mencium bibir topeng wajah perempuan. Objek tumbuhan juga divisualkan pada objek

perempuan yang berupa tumbuhan kaktus berwarna hijau dan orange. Tampak daun tumbuhan alang-alang berwarna orange.

*Point of interest* dalam karya ini ditunjukkan oleh figur wanita dan objek bunga. Penggunaan warna merah muda pada baju dan objek bunga mampu menciptakan kontras antara warna kulit, tumbuhan kaktus, baju figur laki-laki dan *background* flat berwarna putih. Kontras tersebut membuat figur perempuan dan bunga menjadi pusat perhatian pada karya. Unsur irama pada karya tersebut ditunjukkan oleh kesan goresan berwarna orange pada *background* yang divisualkan dalam ukuran besar ke kecil secara teratur, sehingga menciptakan kesan pancaran. Pengolahan *background* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Warna yang terdapat pada objek figur manusia ini adalah warna cream. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari lirik lagu The Doors yang berjudul

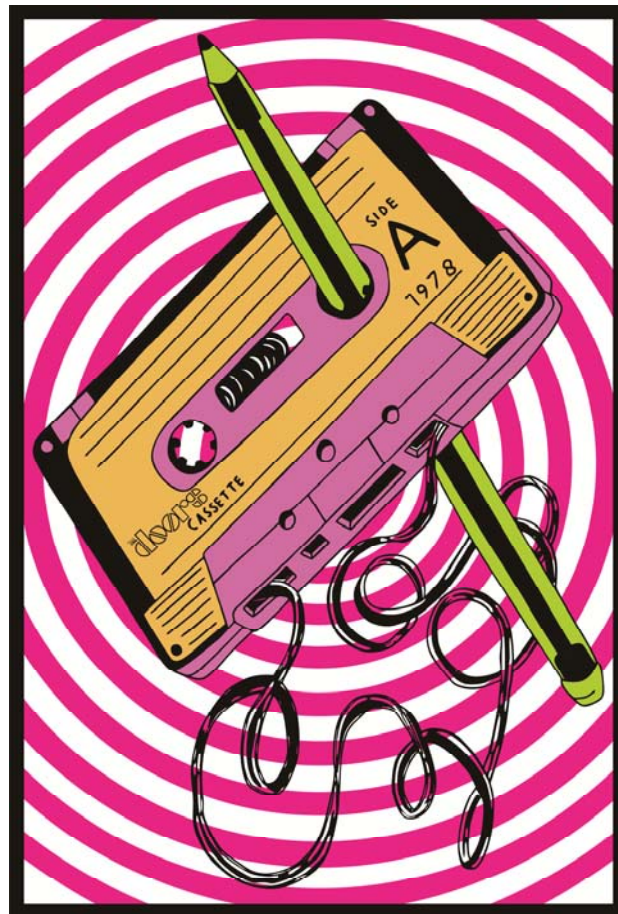
“*Toch Me*”, adapun lirik tersebut yaitu:

*Yeah!*  
*Come on, come on, come on, come on*  
*Now touch me, baby*  
*Can't you see that I am not afraid?*  
*What was that promise that you made?*  
*Why won't you tell me what she said?*  
*What was that promise that you made?*  
*I'm gonna love you*  
*Till the heavens stop the rain*  
*I'm gonna love you*  
*Till the stars fall from the sky for you and I*  
*I'm gonna love you*  
*Till the heavens stop the rain*  
*I'm gonna love you*  
*Till the stars fall from the sky for you and I*  
[\(<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>\)](http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html)

Terjemahan dalam bahasa Indonesia:

*Ayo 4x*  
*Sentuhlah aku sayang*  
*Tidak bisakah kau lihat aku tidak takut*  
*Janji apa yang telah kau buat?*  
*Kenapa kau tidak mau memberitahuku apa yang dia katakan?*  
*Janji apa yang telah kau buat*  
*Kini, aku akan mencintaimu*  
*Sampai surga menghentikan hujan*  
*Aku akan mencintaimu*  
*Sampai bintang jatuh dari langit untukmu dan aku*

### 3. When The Music's Over



**Gambar : 19**

Karya berjudul: *When The Music's Over*

ukuran 43 x 63 cm

teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring)

bahan dan media : *ruber* dan kertas

tahun 2017

Karya ini menampilkan objek kaset *tape* dengan kombinasi warna ungu, coklat muda, dan hitam. Pita kaset tersebut divisualisasikan kusut atau keluar dari gulungannya. Terdapat objek pensil berwarna hijau muda yang divisualkan menembus salah satu lubang pada kaset. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Point of interest* terdapat

pada objek kaset, peletakan objek berada tepat ditengah dan proporsi yang lebih besar dari objek lainnya memberikan kontras dengan objek pensil sehingga objek tersebut terkesan lebih dominan. Pengolahan *background* flat dengan kombinasi lingkaran berwarna merah muda mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari lirik lagu The Doors yang berjudul “*When The Music’s Over*” adapun lirik tersebut yaitu:

*When the music's over*

*When the music's over*

*When the music's over, yeah, When the music's over*

*Turn out the lights, Turn out the lights*

*Turn out the lights, yeah*

*When the music's over X3*

*Turn out the lights X3*

*For the music is your special friend*

*Dance on fire as it intends*

*Music is your only friend*

*Until the end X3*

*Before I sink, Into the big sleep*

*I want to hear, I want to hear*

(<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>)

Terjemahan dalam bahasa Indonesia:

*Saat Musik Selesai*

*Saat musik selesai*

*Saat musik selesai, ya, saat musik selesai*

*Matikan lampu, Matikan lampu*

*Matikan lampu, ya*

*Saat musik selesai X3*

*Matikan lampu X3  
 Musik adalah teman istimewa Anda  
 Menari di atas api seperti yang diinginkannya  
 Musik adalah satu-satunya temanmu  
 Sampai akhir X3  
 Sebelum saya tenggelam, Ke dalam tidur nyenyak  
 Saya ingin mendengar, saya ingin mendengarnya*

Melalui penggalan lirik ini dapat divisualisasikan dengan objek kaset yang seolah diputar oleh pena, menggambarkan agar musik yang diputarnya tak kunjung berhenti, karena musiklah yang menemani saat sedang kesepian dalam gelap.

#### 4. End Of The Night



##### **Gambar : 20**

Karya berjudul: *End Of The Night*  
 ukuran 43 x 63 cm  
 teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring)  
 bahan dan media : *ruber* dan kertas  
 tahun 2017

Karya ini memvisualisasikan figur laki-laki memakai baju merah, berjelana pendek warna hitam dan sepatu berwarna biru muda. Disamping figur tersebut tampak perempuan memakai celana berwarna biru muda dan mengenakan sepatu merah. Kedua figur tersebut divisualkan sedang tidur telentang diatas rerumputan yang divisualkan dengan warna hijau. Kesan tidur telentang ditunjukkan dengan visualisasi bagian kaki dan tubuh yang terlihat dari depan. Tangan laki-laki divisualkan diangkat ke atas seakan menunjukan sesuatu diatas langit. Pada bagian belakang objek terdapat objek gedung siluet gedung berwarna hitam, orange, ungu, biru muda dan jendela divisualkan berwarna kuning. Bagian langit divisualkan berwarna biru pekat dengan kombinasi titik putih.

*Point of interest* dalam karya ini ditunjukkan oleh objek gedung berwarna biru muda. Penggunaan warna biru muda dan ukuran objek yang lebih besar dari objek lainnya, menciptakan kontras antara warna biru tua pada langit, gedung berwarna ungu dan orange. Kontras tersebut membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian pada karya. Unsur irama pada karya tersebut ditunjukkan oleh bidang persegi panjang berwarna kuning pada gedung yang divisualkan dalam ukuran teratur. Unsur garis vertikal dan horisontal cukup mendominasi pada objek karya ini, terdapat pada ilustrasi gedung-gedung di belakang objek manusia. Unsur ritme terdapat pada garis yang dipakai pada gedung sehingga menciptakan kesan kemiringan. Pengolahan

*background* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Warna yang digunakan pada karya ini diantaranya warna biru muda dengan pencampuran dominan warna biru tua, warna biru tua dan warna hitam sebagai warna akhir pembentuk objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini memvisualisasikan lirik The Doors berjudul “*End Of The Night*” di bawah ini :

*End Of The Night*

*Take the highway to the end of the night*

*End of the night, end of the night*

*Take a journey to the bright midnight*

*End of the night, end of the night*

*Realms of bliss, realms of light*

*Some are born to sweet delight*

*Some are born to sweet delight*

*Some are born to the endless night*

*End of the night, end of the night*

*End of the night, end of the night*

*Realms of bliss, realms of light*

*Some are born to sweet delight*

*Some are born to sweet delight*

*Some are born to the endless night*

*End of the night, end of the night X2*

(<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>)

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*Ahkir Sebuah Malam*

*Ambil jalan raya sampai akhir malam  
 Akhir malam, akhir malam  
 Lakukan perjalanan ke tengah malam yang cerah  
 Akhir malam, akhir malam  
 Alam kebahagiaan, alam terang  
 Beberapa terlahir manis  
 Beberapa terlahir manis  
 Beberapa terlahir di malam yang tak berujung  
 Akhir malam, akhir malam  
 Akhir malam, akhir malam  
 Alam kebahagiaan, alam terang  
 Beberapa terlahir manis  
 Beberapa terlahir manis  
 Beberapa terlahir di malam yang tak berujung  
 Akhir malam, akhir malam X2*

Karya ini menceritakan tentang sepasang kekasih yang sangat menikmati malam hingga larut, mereka sangat senang menghabiskan akhir malamnya bersama-sama sembari memandang langit yang cerah dan bercerita tentang kebahagiaan.

## 5. L.A Woman



### Gambar : 21

Karya berjudul: *L.A Woman*

ukuran 43 x 63 cm

teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring)

bahan dan media : *ruber* dan kertas

tahun 2017

Karya ini menampilkan empat figur wanita. Wanita pertama berada disebelah kanan, divisualkan memakai rok berwarna jingga dan baju berwarna kuning. Disebelahnya terdapat figur wanita yang divisualkan dengan posisi badan menyamping dan membawa sebatang rokok di tanganya. Figur tersebut divisualkan memakai baju orange dan bercelana jingga. Figur selanjutnya yaitu figur yang divisualkan berambut panjang dan ikal, memakai baju merah muda,berjaket jingga dan bercelana kuning. Objek tersebut divisualkan menoleh kesamping kiri dan membawa sebatang rokok ditanganya. Figur terakhir berada dibagian kanan, divisualkan dari samping dan menghadap kedepan.

Figur tersebut memakai kemeja warna kuning dan bercelana orange. Rambut figure tersebut divisualkan dikepang dan membawa gelas minuman ditanganya. Terdapat siluet tanah dan pepohonan dibelakang ke empat objek tersebut.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Point of interest* dalam karya ini ditunjukkan oleh empat figur wanita. Penggunaan warna kuning, coklat, jingga, orange, dan merah mampu menciptakan kontras dengan background warna pink dan siluet hitam. Kontras tersebut membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian pada karya. Pengolahan *background flat* berwarna *pink* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek.. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya. Karya ini terinspirasi dari potongan lirik The Doors berjudul “L.A Woman” di bawah ini :

*L.A Woman*

*Well, I just got into town about an hour ago  
Took a look around, see which way the wind blow  
Where the little girls in their Hollywood bungalows*

*Are you a lucky little lady in the City of Light  
Or just another lost angel?  
City of Night, City of Night,  
City of Night, City of Night, woo, c'mon*

*L.A. Woman, L.A. Woman*

*L.A. Woman Sunday afternoon*

*L.A. Woman Sunday afternoon*

*L.A. Woman Sunday afternoon*

<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*Gadis Los Angeles*

*Nah, saya baru sampai di kota sekitar satu jam yang lalu  
Melihat-lihat, melihat ke arah mana angin bertiup  
Dimana gadis-gadis kecil di bungalow Hollywood mereka*

*Apakah Anda seorang wanita kecil yang beruntung di Kota  
Cahaya?*

*Atau hanya malaikat lain yang hilang?*

*Kota Malam, Kota Malam,*

*Kota Malam, Kota Malam, woo, ayolah*

*Gadis L.A, Gadis L.A*

*Gadis L.A di Minggu siang*

*Gadis L.A di Minggu siang*

*Gadis L.A di Minggu siang*

Lirik lagu The Doors ini yang menceritakan tentang Jim Morrison vokalis yang sekaligus penulis lagu The Doors tersebut sedang melewati wilayah *Los Angeles* dan bertemu beberapa gadis disana.

## 6. Riders On The Storm



### Gambar : 22

Karya berjudul: *Riders On The Storm*  
ukuran 50 x 63 cm  
teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring)  
bahan dan media : *ruber* pada kertas  
tahun 2017

Karya ini menampilkan objek figur laki-laki yang tengah mengendarai motor *trail* dengan warna kombinasi hijau muda, biru muda, dan ungu. Figur tersebut divisualkan memakai pakaian *rider* berwarna orange, memakai helm senada dengan warna motor. Terlihat objek api divisualkan dengan kesan menyembur pada bagian roda, mesin dan knalpot. Dari objek api tersebut terlihat kepulan asap yang mngepul menyerupai objek tengkorak.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Point of interest* dalam karya ini ditunjukkan oleh objek manusia. Penggunaan warna orange mampu menciptakan kontras dengan *background flat* warna putih

sehingga membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian pada karya. Pengolahan *background flat* berwarna putih mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Unsur ritme dan irama ditunjukkan oleh objek kepulan asap dan api. Kedua objek tersebut divisualkan dengan mengolah garis lengkung sehingga memunculkan kesan gerak. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya. Karya ini terinspirasi dari potongan lirik The Doors berjudul “*Riders On The Storm*” di bawah ini :

*Riders On The Storm*

*Riders on the storm  
 Into this house we're born  
 Into this world we're thrown  
 Like a dog without a bone  
 An actor out alone  
 There's killer on the road  
 Sweet memory will die  
 The world on you depends  
 Our life will never end  
 Riders on the storm  
 Riders on the storm  
 Riders on the storm  
 (<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>)*

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*Pengendara Dalam Badai*

*Pengendara dalam badai  
 Dirumah ini kita dilahirkan  
 Didunia ini kita dilemparkan  
 Bagai anjing tanpa tulang  
 Seperti actor tanpa lawan  
 Ada pembunuh dijalanan*

*Memori indah akan menghilang  
 Hidup kita tidak akan pernah berakhir  
 Pengendara dalam badai  
 Pengendara dalam badai  
 Pengendara dalam badai*

Lirik yang menceritakan tentang pengendara motor yang berada ditengah badai divisualisasikan dengan media seni grafis. “*The Riders*” menggambarkan sebagai manusia lemah yang tinggal didunia dan sangat berbahaya.

## 7. I Looked At You



**Gambar : 23**

Karya berjudul: *I Looked At You (3 Panel)*

ukuran 31 x 41 cm

teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring)

bahan dan media : *ruber* pada kain drill

tahun 2017

Karya ini terdiri dari tiga panel. Panel pertama menampilkan visualisasi dua figure manusia laki-laki dan perempuan yang digambarkan dari samping dengan posisi berhadap-hadapan. Figur wanita divisualkan tengah memegang teropong dan menempelkan

ujungnya di mata figure laki-laki dihadapannya. Kedua figure digambarkan dengan kombinasi warna biru muda dan *half tone* berwarna merah muda. Panel kedua menampilkan visualisasi laki-laki dan perempuan yang tengah berhadap-hadapan. Figur perempuan divisualkan tengah membawa botol dan terkesan menawarkan minuman kepada figur laki-laki didepannya yang membawa gelas. Kedua figur digambarkan dengan kombinasi warna biru muda dan *half tone* berwarna merah muda. Panel ketiga menampilkan visualisasi laki-laki yang divisualkan dari samping dalam posisi berhadap-hadapan. Figur perempuan memakai ember bertuliskan "*just beer*" dikepalanya. Figur laki-laki juga mengenakan ember dikepalanya, terdapat tulisan "*and you*" pada ember tersebut.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Point of interest* dalam karya ini ditunjukkan oleh objek manusia. Penggunaan warna biru mampu menciptakan kontras dengan *background flat* warna kuning sehingga membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian pada karya. Pengolahan *background flat* berwarna kuning mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya. Karya ini terinspirasi dari potongan lirik The Doors berjudul "*I Looked At You*" di bawah ini :

*I Looked At You*

*I looked at you  
You looked me  
I smiled at you  
You smiled at me  
And we're on our way  
No we can't turn back, babe  
Yeah, we're on our way  
And we can't turn back  
'Cause it's too late  
Too late, too late  
Too late, too late  
And we're on our way  
No we can't turn back, babe  
Yeah, we're on our way  
And we can't turn back, yeah  
C'mon, yeah!  
I walked with you  
You walked with me  
I talked to you  
You talked to me  
And we're on our way  
No we can't turn back, yeah  
Yeah, we're on our way  
And we can't turn back, yeah  
'Cause it's too late  
Too late, too late  
Too late, too late*

<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*Aku Melihatmu*

*Aku melihatmu  
 Kamu melihat saya  
 Aku tersenyum padamu  
 Kamu tersenyum padaku  
 Dan kita sedang dalam perjalanan  
 Tidak, kita tidak bisa kembali, sayang  
 Ya, kita sedang dalam perjalanan  
 Dan kita tidak bisa kembali  
 Karena sudah terlambat  
 Terlambat, terlambat  
 Terlambat, terlambat  
 Dan kita sedang dalam perjalanan  
 Tidak, kita tidak bisa kembali, sayang  
 Ya, kita sedang dalam perjalanan  
 Dan kita tidak bisa kembali, ya  
 Ayo, ya!  
 Aku berjalan denganmu  
 Anda berjalan dengan saya  
 Saya berbicara dengan anda  
 Kamu berbicara dengan saya  
 Dan kita sedang dalam perjalanan  
 Tidak, kita tidak bisa kembali, ya  
 Ya, kita sedang dalam perjalanan  
 Dan kita tidak bisa kembali, ya  
 Karena sudah terlambat  
 Terlambat, terlambat  
 Terlambat, terlambat*

Lirik tersebut menceritakan tentang sepasang kekasih yang saling percaya satu dengan yang lainnya, merekapun mengambil keputusan untuk meninggalkan lingkungan yang tidak mereka sukai, objek dari minuman alkohol mengilustrasikan keliaran mereka, objek teropong mengilustrasikan mereka saling percaya.

## 8. Waiting For The Sun



### Gambar : 24

Karya berjudul: *Waiting For The Sun*

ukuran 29 x 40 cm

teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring)

bahan dan media : *ruber* pada kanvas

tahun 2017

Karya ini terdiri dari tiga panel, panel pertama menampilkan visualisasi figure wanita yang tengah duduk seraya menutupi wajahnya. Muncul objek tanaman kaktus pada bagian lengan dan kedua paha wanita tersebut. Panel kedua menampilkan visualisasi wanita yang digambarkan dari samping dalam posisi duduk sembari memegang kakinya. Wanita tersebut divisualkan tengah menoleh. Terdapat objek tanaman kaktus pada bagian bahu, tangan dan kaki. Panel ketiga menampilkan objek wanita yang digambarkan dari depan dalam posisi duduk meringkuk menyembunyikan wajahnya. Muncul objek tanaman kaktus pada bagian kaki, tangan dan tubuhnya. Ketiga objek divisualkan dengan warna hijau terang dan *outline* ungu.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Point of interest* dalam karya ini ditunjukkan oleh objek manusia. Penggunaan warna

hijau mampu menciptakan kontras dengan *background flat* warna *pink* sehingga membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian pada karya. Pengolahan *background flat* berwarna kuning mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Unsur garis diterapkan untuk membuat detail objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya. Karya ini terinspirasi dari potongan lirik The Doors berjudul “*Waiting For The Sun*” di bawah ini :

*Waiting for the sun*  
*Waiting for the sun*  
*Waiting for the sun.*  
*Can you feel it, now that Spring has come,*  
*That it's time to live in the scattered sun.*  
*Waiting, waiting, waiting, waiting*  
*Waiting, waiting, waiting, waiting*  
*Waiting for you to come along*  
*Waiting for you to hear my song*  
*Waiting for you to come along*  
*Waiting for you to tell me what went wrong.*  
*This is the strangest life I've ever known.*  
*Can't you feel it, now that Spring has come,*  
*That it's time to live in the scattered sun.*  
<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>)

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*Menunggu matahari*  
*Menunggu matahari*  
*Menunggu matahari.*  
*Dapatkah Anda merasakannya, sekarang musim semi telah tiba,*  
*Itulah saatnya hidup di bawah sinar matahari yang terpencar.*  
*Menunggu, menunggu, menunggu, menunggu*  
*Menunggu, menunggu, menunggu, menunggu*  
*Menunggu Anda datang*  
*Menunggu Anda mendengar lagu saya*  
*Menunggu Anda datang*

*Menunggu Anda mengatakan apa yang salah.  
Inilah hidup teraneh yang pernah saya kenal.  
Tidak bisakah kamu merasakannya, sekarang musim semi telah  
tiba,  
Sudah waktunya tinggal di matahari yang terpecah*

Pada penggalan lirik tersebut menceritakan tentang seorang wanita yang sedang menanti kepastian dari seseorang, namun penantiannya tidak sesuai dengan harapan yang dia inginkan.

## 9. The End



**Gambar : 25**

Karya berjudul: *The End*

ukuran 50 x 63 cm

teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring)

bahan dan media : *ruber* pada kertas

tahun 2017

Karya ini menampilkan visual objek tengkorak yang berada dalam peti. Disekitar peti mati tersebut terdapat objek-objek seperti jamur, obat, nisan, pistol, pisau, kampak, lilin, suntikan, daun ganja, bunga, dan potongan tulang. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Point of interest* dalam karya ini ditunjukkan oleh objek tengkorak

didalam peti. Penggunaan warna *pink* mampu menciptakan kontras dengan warna ungu gelap pada dasar peti dan warna coklat pada bagian pinggir peti, sehingga membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian pada karya. Pengolahan *background flat* berwarna putih mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya. Karya ini terinspirasi dari potongan lirik The Doors berjudul “*The End*” di bawah ini :

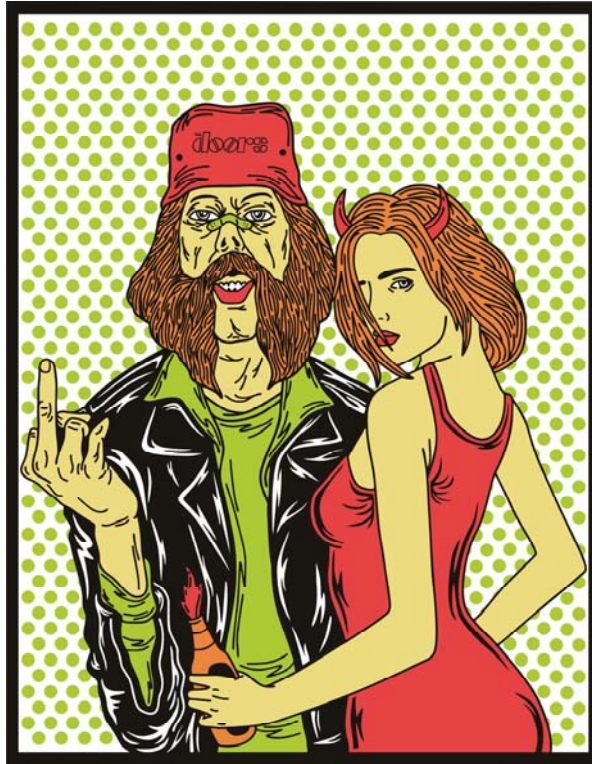
*This is the end, beautiful friend  
 This is the end, my only friend, the end  
 Of our elaborate plans, the end  
 Of everything that stands, the end  
 No safety or surprise, the end  
 I'll never look into your eyes, again  
 Can you picture what will be, so limitless and free  
 Desperately in need, of some, stranger's hand  
 In a, desperate land  
 C'mon baby, take a chance with us  
 C'mon baby, take a chance with us  
 C'mon baby, take a chance with us  
 And meet me at the back of the blue bus  
 Doin' a blue rock, on a blue bus  
 Doin' a blue rock, c'mon, yeah  
 Kill, kill, kill, kill, kill, kill  
 This is the end, beautiful friend  
 This is the end, my only friend, the end  
 It hurts to set you free  
 But you'll never follow me  
 The end of laughter and soft lies  
 The end of nights we tried to die  
 This is the end  
 (<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>)*

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*Ini adalah akhir, yang indah kawan  
 Ini adalah akhir, satu-satunya temanku, akhir  
 Dari rencana besar kita, akhir  
 Dari segala yang bertahan, akhir  
 Tidak ada keselamatan atau kejutan, akhir  
 Aku tidak akan pernah melihat ke dalam matamu, lagi  
 Apakah kau bisa membayangkan apa yang akan ada, begitu tanpa  
 batas dan bebas  
 Dengan matian-matian membutuhkan, dari, tangan orang asing  
 Di sebuah, tanah yang putus asa  
 Ayo sayang, raihlah kesempatan bersama kami  
 Ayo sayang, raihlah kesempatan bersama kami  
 Ayo sayang, raihlah kesempatan bersama kami  
 Dan temui aku di balik bus kesedihan  
 Memainkan rock kesedihan, di bus kesedihan  
 Memainkan rock kesedihan, ayo, yeah  
 Bunuh, bunuh, bunuh, bunuh, bunuh, bunuh  
 Ini adalah akhir, yang indah kawan  
 Ini adalah akhir, satu-satunya temanku, akhir  
 Itu menyakitkan untuk membebaskanmu  
 Tapi kau tidak akan pernah mengikuti  
 Akhir dari tawa dan kebohongan yang lembut  
 Akhir dari malam-malam di mana kita berusaha mati  
 Ini adalah akhir*

Lirik tersebut menceritakan suatu gambaran nihilisme “*The End*” atau dalam bahasa Indonesia yang artinya ketika akhir tiba, maka semua akan selesai. Tidak ada lagi rencana, tidak ada lagi yang mampu bertahan, tidak ada keselamatan, dan tidak ada kejutan apa-apa lagi. Namun ketika akhir itu tiba, yang ada hanyalah kebebasan mutlak tanpa batas tentang sebuah rencana yang harus dimiliki untuk sebuah tujuan dan tetap harus belajar mendengarkan. Lirik lagu yang kontroversial ini adalah lirik yang dibuat oleh Jim Morrison menggambarkan obsesi Jim yang menganggap bahwa semua tindakan Jim selama ini adalah untuk mengejar kematian itu.

## 10. Woman Is A Devil



**Gambar : 26**

Karya berjudul: *Woman Is A Devil*  
 ukuran 43 x 55 cm  
 teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring)  
 bahan dan media : *ruber* pada kertas  
 tahun 2017

Karya ini menampilkan visualisasi figur laki-laki dan perempuan. Figur laki-laki tersebut divisualkan memakai jaket kulit berwarna hitam, kaos warna hijau dan topi berwarna merah dengan tulisan "DOORS". Laki-laki tersebut divisualkan tengah menyeringai dan mengacungkan jari tengah. Figur wanita divisualkan tengah mendekap figure laki-laki. Ditanganya membawa botol minuman yang mengeluarkan api. Terdapat dua tanduk menyembul dikepalanya.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan objek perempuan sebagai *point of interest*. Warna merah pada baju mampu menciptakan kontras antara *background half tone* berwarna hijau, sehingga objek ini menjadi pusat perhatian pada karya. Unsur irama ditunjukkan oleh *background halftone* berwarna hijau yang mampu menciptakan kesan dimensi pada *background*. Karya ini divisualisasikan dengan teknik *silkscreen*. Warna yang digunakan dalam karya yaitu warna-warna pastel yang cenderung *soft*. Penggunaan warna-warna tersebut bertujuan untuk menguatkan unsur *pop art* dan memunculkan nuansa *psychadelic* pada karya. Komposisi antara objek dalam karya dibuat padu dengan *background* sehingga menciptakan nuansa harmoni pada karya. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya. Karya ini terinspirasi dari potongan lirik The Doors berjudul "*Woman Is A Devil*" di bawah ini :

*Woman Is A Devil*

*Me and the devil,*

*Walking side by side.*

*Me and the devil,*

*Going to take you on a long and evil ride.*

*The woman is a devil,*

*That's what I've been told.*

*Woman is a devil,*

*That's what I've been told.*

*She'll take all your money,*

*Then she'll spend all your gold.*

*All right.*

*The devil is a woman.  
 She's a woman.  
 Well I play my acts, honey  
 She take the whole damn role.  
 Keep on going, now, come on.  
 All right play it, yeah.*  
<http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

*Aku dan iblis,  
 Berjalan berdampingan.  
 Aku dan iblis,  
 Akan membawamu ke dalam perjalanan panjang dan jahat.  
 Wanita itu adalah iblis,  
 Itu adalah apa yang dikatakan padaku.  
 Wanita itu adalah iblis,  
 Itu adalah apa yang dikatakan padaku.  
 Dia akan mengambil semua uangmu,  
 Lalu dia akan menghabiskan semua emasmu.  
 Baiklah.  
 Wanita itu adalah iblis.  
 Dia adalah wanita.  
 Baiklah aku memainkan sandiwaraku, sayang  
 Dia mengambil seluruh peran.  
 Terus bermain, sekarang, kemarilah.  
 Boleh mainkan, yeah.*

Lirik tersebut menceritakan tentang keresahan seorang lelaki pada perempuannya yang tidak lain adalah kekasihnya sendiri dan dianggap sebagai seorang iblis. Diilustrasikan dengan figur seorang lelaki yang terlihat tua, renta dan tertekan berdampingan dengan kekasihnya sambil membawa minuman beralkohol yang diilustrasikan sebagai seorang iblis.

## **BAB IV PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Konsep penciptaan karya yaitu untuk memvisualisasikan lirik dari grup band The Doors sesuai interpretasi penulis. Langkah awal yang ditempuh penulis yaitu mencari inspirasi dengan memilih lirik lagu untuk mendapatkan inspirasi dalam penciptaan. Inspirasi dari lagu The Doors kemudian divisualisasikan dalam lukisan berupa figur-figur manusia dan objek benda tertentu yang digambarkan secara *pop-art* dengan pencapaian bentuk objek yang *imaginatif*. Objek-objek pada karya seni grafis divisualisasikan dengan teknik *silkscreen* diatas kertas. Penggunaan warna dalam karya bertujuan untuk membuat objek pada karya. Warna juga digunakan untuk menciptakan *background flat* pada karya seni grafis. Penggunaan *background flat* dimaksudkan untuk menciptakan kontras dengan tujuan memunculkan detail objek.
2. Tema pada karya disesuaikan dengan judul dari lirik lagu The Doors yang mengisahkan tentang cinta, kematian, pemberontakan, dan kekacauan.
3. Pada proses visualisasi diawali dengan membuat sketsa pada kertas. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan desain dan ketepatan bentuk.

Langkah selanjutnya yaitu memindahkan sketsa pada *adobe photoshop*, yang dilanjutkan dengan proses afdruk. Setelah film jadi proses selanjutnya yaitu mencetak karya diatas kertas dengan media *rubber*. Langkah terakhir yaitu *finishing* yang berupa pencatatan edisi ,penulisan judul dan tanda tangan. Bahan dan alat pada proses visualisasi yang digunakan meliputi: pensil, pena, spidol, *silkscreen*, kaca, busa, *ruber*, obat afdruk, rakel, *sandy colour* (pewarna campuran).

4. Hasil karya grafis *silkscreen* yang terinspirasi dari lirik lagu 'The Doors' ini berjumlah 10 karya grafis, diantaranya: "*People Are Strange*" (43 cm x 55 cm) , "*Touch Me*" (43cm x 63 cm) , "*Music The Music's Over*" ( 40 cm x 53 cm), "*End Of The Night*" berukuran (43 cm x 63 cm), "*L.A Woman*" (43 cm x 63 cm), "*Riders On The Storm*" (50 cm x 63 cm), "*I Looked At You*" (31 cm x 41 cm), "*Waiting For The Sun*" (29 cm x 20 cm), "*The End*" (50 cm x 63 cm), "*Woman Is A Devil*" (43 cm x 55 cm).

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Dwi, Handoyo Joko. 2008. *Batik dan Jumputan*. Yogyakarta: KTSP.
- Djoko, Pradopo. R. 2000. *Pengkajia Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Prinsip-Prinsip Kritik Sastra*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI "ASRI".
- Guntur, Nusantara. A. 2003. *Panduan Praktis Cetak Sablon*. Jakarta: ATGI
- Hardiansyah, Ridwan. 2011. *Sedikit Cerita Punk Dari Bandar Lampung*. Yogyakarta: Indie Book Corner.
- Iwan, Saidi. A. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isac Book
- John Martono dan Arshita Pinandita. 2009. *Punk! Fesyen, Subkultur dan Identitas*. Yogyakarta: Halilintar Books.
- Lukman, Ali. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- McCloud, Scott. 2008. *Understanding Komik (Memahami Komik)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nooryan, Bahari. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusbiantoro, Dadang. 2008. *Generasi MTV*. Yogyakarta:Jalasuutra.
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Soemardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.
- Sony, Kartika. D. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Strinati, Dominic. 2010. *Popular Culture*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Susanto, Mikke. 2002. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius Press.

Thorne, Tony. 2008. *Kultus Underground*. Yogyakarta: The Continuum.

Tim Redaksi. 1997. *Ensiklopedia Indonesia cetakan III*. Jakarta: Delta Pamungkas.

Tim Riset Data. 2009. *Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009*. Yogyakarta: Gelaran Budaya

## **KATALOG**

Pameran Seni Grafis, *Hang Out#2*, 2009. Kedai Belakang, Yogyakarta: Koloni Cetak

## **SITUS INTERNET**

- <http://irwanneutron.wordpress.com/2007/10/05/thedoors-sepanjang-masa/>
- <http://outoftheboxindonesia.wordpress.com>
- <http://rockknrollsite.blogspot.com/2010/01/biografi-ramones-jins-belel-jaket-kulit.html>
- <http://spcgallery.wordpress.com/2008/05/24/eko-nugroho-the-seniman-muda-berbakat/>
- <http://www.andis-gallery.com/exhibition/prev/id/27/act/detail>
- <http://www.artchive.com/artchive/W/lichenstein.html>
- <http://www.artchive.com/artchive/W/warhol.html>
- <http://www.jakartabeat.net/musik/kanal-musik/ulasan/53-inspirasi-revolusi-dari-velvet-underground-a-nico.html>
- <http://www.metrolyrics.com/the-doors-lyrics.html>