

SUBKULTUR PUNK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS CETAK TINGGI

PUNK SUBCULTURE AS A SOURCE INSPIRATION OF CREATION PRINTMAKING ARTWORK RELIEF PRINT

Oleh : Mukhlas Ramadhan, psr fbs uny. Email : mkhlsmonkey@gmail.com

Abstrak

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses visualisasi, dan bentuk karya grafis cetak tinggi dengan judul “Subkultur Punk Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi”. Metode yang digunakan adalah observasi, improvisasi, visualisasi. Konsep penciptaan karya yaitu memvisualisasikan aksi kegiatan-kegiatan *punker* dengan semangat kemandirian dan perlawanan yang bersifat edukatif dan kreatif. Tema penciptaan tidak jauh dari keadaan dan realita subkultur *punk* di Indonesia. Proses visualisasi diawali dengan membuat sketsa pada kertas, memindah *sketch* pada media *hardboard*, proses membuat detail dengan menggunakan pisau cukil, proses pewarnaan atau mencetak klise diatas kertas, pencatatan edisi pada setiap karya. Hasil dari penciptaan ini berjumlah 10 karya pada tahun 2017-2019 antara lain: *We Could Lose Ourselves*, *Psychotropic Traumatik*, *Masberto*, *Was A Teenage Anarchist*, *Sorry Mama I am Punk Rock*, *Kebersihan Sebagian dari Punk-Punk an*, *Independent of Independence*, *Generation is Lost*, *Make Friends Not War*, *Go Skate Go Green*.

Kata kunci : Subkultur *punk*, *punk*, cetak tinggi, seni grafis

Abstract

The purpos'e of this paper is to derscribe concept, them, visualization processes and form of relief print artwork with tittle “Punk Subculture As A Source Inspiration Of Creation Printmaking Artwork Relief Print”. The methods used is observation, improvisation, and visualization. The concept of this creation is visualize action of punker activity with indepenence spirit and resistance wich an educative and creative. The themes of creation closed from situation and reality of punk subculture in Indonesia. Visualization processes beginning is creating sketch on paper, transferring sketch to hardboard, detailing processes used engraving knives, coloring processes or print cliché on paper, taking notes on each artwork. The results of this creation is 10 artworks around 2017 – 2019, include: We Could Lose Ourselves, Psychotropic Traumatik, Masberto, Was A Teenage Anarchist, Sorry Mama I am Punk Rock, Keberhasilan Sebagian dari Punk-Punk an, Independent of Independence, Generation is Lost, Make Friends Not War, Go Skate Go Green.

Keyword: Punk Subculture , Punk, Relief Print, Printmaking

PENDAHULUAN

Kemrosotan moral tokoh politik, perkembangan teknologi yang begitu cepat dan hadirnya revolusi industri menimbulkan banyak kekacauan. Hal ini menyebabkan hadirnya

budaya tandingan timbul ke permukaan masyarakat, *punk* merupakan salah satunya. Sub-budaya ini hadir sebagai bentuk protes ditengah krisis yang dihadapi negara. Bentuk protes yang disampaikan melalui berbagai

media seperti: Kegiatan sosial, musik, *fashion* dan kesenian lainnya.

Punk merupakan gerakan perlawanan yang berlandaskan pada keyakinan *Do It Yourself (DIY)* atau pola hidup mandiri. Sebuah semangat kemandirian yang berusaha melawan budaya dominan dalam bentuk praktek-praktek keseharian. *Do It Yourself* mendasarkan diri pada etos kemandirian dan menekankan pemahaman bahwa manusia hidup untuk saling melengkapi. Landasan hidup tersebut menekankan prinsip kerja sama yang menitik beratkan pada solidaritas, kebebasan, dan saling menguntungkan, atau digunakan untuk menghidupi dan memberi penghidupan tanpa ada paksaan orang lain. Bukan hanya mengkonsumsi secara aktif untuk menguntungkan sebagian orang, lembaga atau perusahaan tertentu.

Selain itu *fashion punkers* juga menjadi simbol perlawan, *punk* mencoba menyindir masyarakat awam dengan sikap anti-kemapanan yang di tunjukkan dengan cara berpakaian, gaya rambut, asesori yang dikenakan, hingga memodifikasi tubuh. *Fashion* merupakan sesuatu yang dipakai atau dikenakan dalam mengekspresikan /mengaktualisasikan diri yang membentuk citra, harga diri, serta identitas individu atau suatu kelompok baik secara langsung maupun tidak (John Martono dan Arsita Pinandita. 2009:60).

Saat ini sub-budaya *punk* yang awalnya sebagai identitas budaya tandingan, telah

menjadi *paralelisme* dalam masyarakat kontemporer yang terperangkap dalam dimensi sosial. Bahkan hingga mengaburkan tapal batas antara simbol identitas budaya tandingan sepadan dengan sistem *mainstream*. Layaknya *syndrome* yang muncul ditengah-tengah masyarakat *hedonism* dan senantiasa semakin *conform* dengan zamannya.

Nasib dari subkultur *punk* sebagai budaya tandingan yang awalnya memiliki *culture values* yang tinggi kemudian bergeser menjadi eksistensi yang kurang. Sehingga *punk* hanya terkesan menjadi *fashion* dan *claim image* yang terpatri menjadi bagian budaya *mainstream*. Mereka bahkan tidak lagi menjadi ancaman terhadap sistem, justru mereka adalah oposisi biner atas sistem itu sendiri. Sehingga banyak masyarakat hanya memandang *punk* sebagai bagian penyakit dalam masyarakat yang hanya berhamburan di jalanan. *Claim image* yang berkembang dalam masyarakat bahwa *punk* adalah pengamen, anak jalanan dan segelintir orang yang mengdewakan faham anti-kemapanan yang terkatung-katung hidupnya bahkan hingga bertindak kriminal untuk tetap merasa hidup bebas.

Banyak orang menilai anak-anak *punk* sekumpulan urakan, berandalan jalanan, berdandan aneh dan mengganggu kenyamanan dengan nongkrong di perempatan jalan sambil ngamen (John Martono dan Arsita Pinandita, 2009:39)

Permasalahan yang dijelaskan di atas, penulis kemudian menerjemahkannya kedalam bentuk penciptaan karya seni rupa dengan teknik cetak tinggi untuk penyusunan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “*Punk* Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Grafis”.

KAJIAN TEORI

Seni Grafis

Grafis berasal dari bahasa Yunani “*graphein*” yang berarti menulis atau menggambar. Seni (cetak) grafis merupakan pengubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan membuat memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan (Mikke Susanto, 2012:162).

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 Bahari, 2014:83).

Postmodern

Kata *postmodern* berasal dari kata “*Post*” dan “*Modern*”. “*Post*” berarti “sesudah” dan “*modern*” adalah *up to date* atau “sekarang”. Istilah *postmodern* dapat diterjemahkan dengan “sesudah sekarang”. Terminologi ini mengacu “sesudah sekarang ini”. Itu cepat, sedang

berlalu, selalu berubah, sama seperti kehidupan (O’Donnell, 2009:6).

Postmodern adalah nama yang diberikan pada serangkaian pendirian filsafat dan gaya estetika yang sudah berkembang sejak tahun 1950 (O’Donnell, 2009:6).

Aspek penting dalam *postmodernisme* adalah adanya pergeseran kebutuhan terhadap informasi secara terus-menerus ketika ideologi bersaing di pasar. Gaya dan ide dari berbagai zaman yang bersumber dari seluruh dunia dapat diakses dan ditampilkan dalam bagian penuh lambang/tanda. Kehidupan menjadi lebih cepat terdesentralisasi, dengan nilai yang bergeser dan harapan yang tidak pasti (O’Donnell, 2009:18).

Subkultur Punk

Punk scene berkembang di New York akhir 1960-an, sementara *punk* sebagai sebuah pergerakan budaya berkembang di Inggris era 1970-an. Berbagai aksesoris *punk* merupakan symbol perlawanan, rambut *Mohawk* yang tegak sering diartikan sebagai anti penindasan sekaligus kebebasan. Gaya rambut ini terinspirasi dari film “*Drums Along the Mohawk*” tahun 1963. Film tersebut menceritakan tentang suku *Indian Mohican* di lembah *Mohawk* (www.gaya.tempo.co, 2012). Gaya inilah yang kemudian diadaptasi *punk* era 1990-an. Bahan celana yang biasa mereka pakai adalah *jeans*, kulit, atau bermotif kulit hewan (*bandage pants*). Celana model *skinny* atau ketat ini menyimbolkan himpitan hidup. Biasanya, *punkers* merobek bagian paha dan lutut bagian

celana sebagai simbol kemerdekaan gerak dan ide (www.gaya.tempo.co, 2012).

Pemilihan sepatu *boots* pun mempunyai arti tersendiri, sepatu *boots* diartikan sebagai *anti-military*. Tato dan tindik menunjukkan identitas kelompok dan menjadi simbol penguasaan penuh terhadap tubuhnya. Rantai, aksesoris ini sebagai simbol solidaritas sekaligus simbol anti-penindasan. Paku atau benda tajam lainnya, baju serta stoking, pernak-pernik mempunyai inti pesan perlawanan (www.gaya.tempo.co, 2012).

Punk juga merupakan gerakan perlawanan yang berlandaskan pada keyakinan *Do It Yourself (DIY)* atau pola hidup mandiri. Sebuah semangat kemandirian yang berusaha melawan budaya dominan dalam bentuk praktek-praktek keseharian. *Do It Yourself* mendasarkan diri pada etos kemandirian dan menekankan pemahaman bahwa manusia hidup untuk saling melengkapi. Landasan hidup tersebut menekankan prinsip kerja sama yang menitik beratkan pada solidaritas, kebebasan, dan saling menguntungkan, atau digunakan untuk menghidupi dan memberi penghidupan tanpa ada paksaan orang lain. Bukan hanya mengkonsumsi secara aktif untuk menguntungkan sebagian orang, lembaga atau perusahaan tertentu.

Punk lebih mempercayai bahwa perubahan paling dekat berawal dari diri sendiri, dan lebih dari itu *punker* lebih memilih berdikari karena ketidak inginan menggantungkan diri terhadap orang lain.

Metode Penciptaan

Metode penciptaan meliputi observasi, improvisasi dan visualisasi. Tahap observasi yaitu proses mencari, mengamati, dan mengetahui berbagai aktivitas komunitas *punk* di Indonesia. Tahap improvisasi yaitu proses pembuatan sketsa alternatif, dimana banyak sketsa yang berkaitan dengan tema maupun konsep setiap karya. Pembuatan sketsa alternatif ini memberikan banyak peluang untuk mengolah komposisi, anatomi yang sesuai gaya tubuh (*gesture*), dan ekspresi dari objek atau figur. Sketsa pada kertas yang sudah siap dipindahkan ke *hardboard* untuk selanjutnya dilakukan proses pencukilan. Tahap terakhir visualisasi, yaitu proses perwujudan karya yang meliputi persiapan alat dan bahan, pembuatan rangka patung dan penerapan teknik penciptaan.

PEMBAHASAN

Subjek Matter (Tema)

Penulis lebih memfokuskan *subject matter* pada realitas kehidupan *punk* di Indonesia, yang kemudian lebih spesifik lagi fokus pada kegiatan dan aksi-aksi *punk* yang sifatnya edukatif dan kreatif. Semua itu didasarkan pada realitas kehidupan komunitas *punk* di Indonesia tidak selalu identik dengan hal-hal yang negatif.

Konsep

Penulis lebih memfokuskan *subject matter* pada realitas kehidupan *punk* di Indonesia, yang kemudian lebih spesifik lagi fokus pada kegiatan dan aksi-aksi *punk* yang sifatnya

edukatif dan kreatif. Semua itu didasarkan pada realitas kehidupan komunitas *punk* di Indonesia tidak selalu identik dengan hal-hal yang negatif. Objek paling dominan dalam karya penulis yaitu figur manusia dalam suasana kegiatan-kegiatan *punker* dengan semangat mandiri, anti kemapanan, kebebasan individu, kemudian figur hewan, tumbuhan dan simbol-simbol. Komposisi objek karya disesuaikan dengan prinsip penyusunan elemen seni dan warna agar karya terlihat menarik dan bervariasi yang menghasilkan keutuhan.

PROSES VISUALISASI

Sketch

Sketch dibuat sebagai proses awal atau perencanaan dalam sebuah karya. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk serta komposisinya sebelum dipindahkan keatas *hardboard*. *Sketch* dibuat atas hasil observasi yang dilakukan penulis dan hasil eksplorasi dari foto yang diambil penulis pada waktu observasi. *Sketch* dibuat menggunakan pensil pada media kertas. Pada prosesnya sketsa masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam hal pengolahan bentuk ketika dikerjakan diatas *hardboard*.

Pemindahan *Sketch* pada *Hardboard*

Pemindahan *sketch* ke atas *hardboard* merupakan langkah pertama dalam merealisasikan rancangan atau konsep penciptaan karya seni grafis cetak tinggi. Pada

langkah ini digunakan pensil 2B untuk membuat objek dan figur pada media *hardboard*. Tingkat kepekatan pensil 2B yang rendah membuat objek pada *hardboard* tidak terlihat dengan jelas. Maka dari itu penulis memperjelas dengan menggunakan spidol marker dengan warna merah dan hitam dalam pembuatan sketsa pada media *hardboard*. Ekplorasi bentuk dan komposisi dalam proses pemindahan *sketch* pada *hardboard* sangat dimungkinkan karena adanya penajaman ide dan gagasan, sehingga memunculkan objek yang beragam maupun pembuatan objek yang sederhana.

Proses Pencukilan

Proses ini dikerjakan dengan menggunakan mata pisau cukil berbentuk “U” dan “V”. Penggunaan mata pisau cukil disesuaikan dengan kebutuhan objek yang akan dicukil. Hal tersebut dimaksud agar mencapai bentuk dan detail objek yang di inginkan. Pada proses pencukilan permukaan media *hardboard* tersebut menjadi bertekstur seperti *relief*. Karena media *hardboard* sudah di sket menggunakan spidol marker maka mempermudah proses pencukilan serta membedakan bagian yang tidak dicukil dan yang akan dicukil.

Proses Cetak

Hardboard yang sudah tercukil sesuai keinginan, kemudian diroll menggunakan tinta cetak yang sudah disiapkan dan diratakan diatas kaca, tinta cetak tersebut dipindahkan ke papan klise *hardboard* secara merata, setelah tinta

cetak merata pada permukaan *hardboard* kemudian ditempelkan pada media kertas. Setelah klise menempel pada kertas belakang media tersebut dipress menggunakan *manual press* atau diinjak-injak dan digosek menggunakan sendok hingga tinta menempel secara merata pada permukaan media yang dicetak. Tahap terakhir dalam proses ini yaitu menarik kertas secara perlahan agar tinta menempel dengan sempurna. Dalam karya ini penulis menggunakan jenis kertas *milineum* 250 gram dan *old mill* 210 dan 250 gram.

Tahap Akhir

Pemberian edisi karya merupakan tahap akhir dari pembuatan karya grafis. Tahap ini wajib dilakukan pada setiap pembuatan karya grafis. Masing-masing karya diberikan nomor edisi pada *margin* kiri bawah karya, judul karya pada *margin* tengah, dan tanda tangan pada *margin* kanan bawah karya..

Untuk hasil cetakan karya seni grafis cetak tinggi yang dicetak di media kertas, penulis menyajikan menggunakan pigura kayu dan kaca. Hal tersebut bertujuan untuk menjaga ketahanan karya.

PEMBAHASAN KARYA

1. Karya “*We Could Lose Ourselves*”

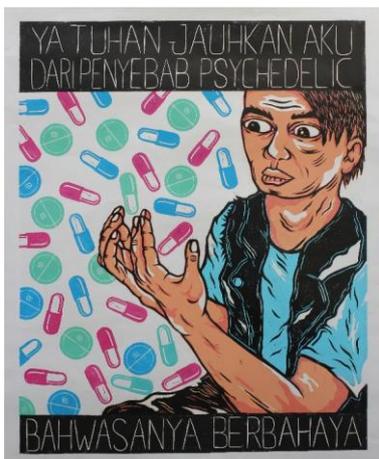


Gambar.I

Karya berjudul: “*We Could Lose Ourselves*”
Media: 2/2 *Hardboardcut on paper* (Reduksi)
100 cm x 78 cm, 2017

Karya ini menceritakan dua orang *punker* yang sedang berinteraksi memotong rambut. *Punk* tidak sekedar tentang *fashion* yang tampak oleh mata, tidak sekedar rambut *mohawk*, *spike*, *skin*, celana *skinny*, celana *bondage*, *piercing*, sepatu *boots*, dll. Lebih dari itu *punk* membawa *attitude* hidup mandiri, semangat perlawanan, kesetaraan, anti-kemapanan, kebersamaan dan kebebasan hidup. Karya ini bercerita tentang gaya hidup *punker* dengan semangat hidup mandiri dan perlawanan. *Attitude* yang diterapkan dalam kehidupan *punker* sangat bebas dan luas tergantung cara pandang individu. Hal inilah yang pada akhirnya menyebabkan berkembang dan meluasnya makna hidup anti-kemapanan yang dibawa subkultur *punk*.

2. Karya “*Psychotropic Traumatik*”



Gambar.II

Karya berjudul: **“Psychotropic Traumatik”**
Media: 2/2 Hardboardcut on paper (Reduksi
dan Puzzle)

100 cm x 87 cm, 2017

Karya ini menceritakan seorang *punker* yang mengalami trauma dengan zat *psychotropica* dan memilih untuk menjadi *straight edge* untuk menghindarinya. Karya ini menggambarkan seorang *punker* dengan setelan jaket *jeans* yang sedang menengadahkan tangannya membentuk posisi berdoa. Dengan maksud untuk meminta pertolongan kepada Tuhan agar terhindar dari macam macam zat *psychotropic* dalam bentuk apapun. Kemudian ilustrasi tokoh diperjelas dengan kata kata “Ya Tuhan Jauhkan dari Penyebab Psychedelic Bahwasanya Berbahaya”. Makna dari karya ini adalah tidak semua *punker* berada disisi *negative*, *punker* dengan kepercayaan *straight edge* akan menghindari hal hal yang bersifat tidak menyehatkan seperti merokok, mabuk, narkoba dan tidak memakan daging.

3. Karya “Masberto”



Gambar.III

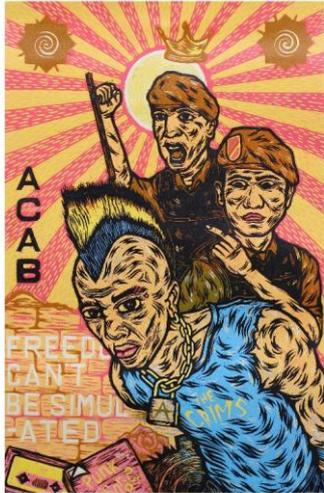
Karya berjudul: **“Masberto”**

Media: 2/4 Hardboardcut on paper (Reduksi)

58 cm x 81 cm, 2018

Karya ini menceritakan seorang *punker* yang menjadi perajah dan seorang *punker* yang sedang dirajah. *Punker* yang sedang mentato seolah fokus dengan apa yang dikerjakan dan *punker* yang ditato seolah sedang menikmati dan menanti akan hasil dari sakit yang dirasakannya. *Tatto* sendiri dibanyak tempat lebih banyak membawa kesan yang negatif, dari urakan brandalan, tidak memiliki pekerjaan yang mapan dan kesan kejahatan lainnya. Namun disisi lain seorang yang memiliki *tattoo* atau bertato berarti seorang yang siap mandiri dan siap terikat dalam jerat *claim image* yang sudah terlanjur melekat pada sebagian besar masyarakat. *Tatto* sendiri merupakan budaya asli dari beberapa daerah di Indonesia untuk menunjukkan identitas diri dari mana berasal dan siapa diri kita.

4. Karya “Was A Teenage Anarchist”



Gambar.IV

Karya berjudul: **“Was A Teenage Anarchist”**
 Media: 3/4 Hardboardcut on paper (Reduksi)
 58 cm x 81 cm, 2018

Karya ini menceritakan tentang seorang pemuda *punker* yang membawa paham anarki ditangkap dan diperlakukan tanpa mengindahkan bagaimana hak hidup sebagai manusia. Suasana kriminal lebih dapat dirasakan daripada pengayoman. Karya ini adalah sikap dari tanggapan dengan apa yang terjadi pada teman-teman *punk street* di Aceh. *Punk street* Aceh hidup dibawah ancaman aparat Wilayatul Hisbah, dimana apabila mereka tertangkap akan diperlakukan jauh dari kata manusiawi. Mulai mendapatkan tindakan yang katanya disiplin hidup dari penggundulan rambut sampai olah fisik dan mental. Suasana dibawah ancaman tergambar dari figur *punker* dari dua aparaturnegara tersebut. Makna dari karya ini adalah setiap manusia mempunyai hak dan kebebasan masing-masing, dan perbedaan bukanlah hal yang harus disamakan dan

kekuasaan bukan untuk dijadikan ajang penindasan.

5. Karya “Sorry Mama I am Punk Rock”



Gambar.V

Karya berjudul: **“Sorry Mama I am Punk Rock”**
 Media: 4/4 Hardboardcut on paper (Reduksi)
 58 cm x 81 cm, 2018

Karya ini menceritakan bagaimana kasih sayang seorang ibu kepada anaknya bagaimanapun jalan hidup yang dipilih anaknya. Keadaanlah yang membuat anaknya tumbuh kembang menjadi *punk rock* yang berjiwa mandiri. Kemandirian selalu ditanamkan oleh orang tua kepada anak sejak dini, bahkan setiap suap nasi yang diberi orang tua terkadang banyak nasehat pula yang diberikan. Seorang ibu lebih banyak meluangkan waktu untuk mengontrol bagaimana pola hidup anaknya, bahkan sekedar sarapan saja tidak pernah seorang ibu membiarkan anaknya lupa. Dari situlah sikap sosial mulai dibangun dan ditanamkan. Cara bertahan hidup dan mengasahi

orang sekitar lebih dikuatkan mulai dari sarapan bersama ibu.

6. Karya “Kebersihan Sebagian dari Punk-Punk an”



Gambar.VI

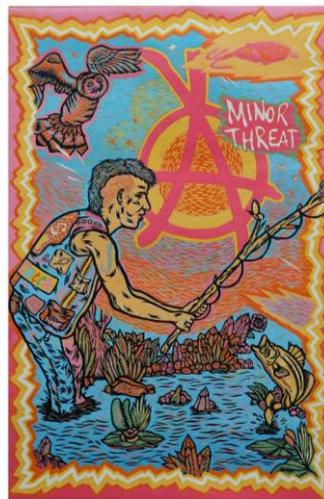
Karya berjudul: “Kebersihan Sebagian dari Punk-Punk an”

Media: 3/5 Hardboardcut on paper (Reduksi)
58 cm x 81 cm, 2018

Karya ini menceritakan dua sejoli yang sedang bercanda ditengah kepenatan pekerjaannya. Punker kelas pekerja yang dekat dengan kesan kumuh, lusuh dan acak-acakan tampilanya berbanding terbalik dengan kebersihan tempatnya berada. Pada karya ini menceritakan tentang kegiatan perlawanan harus dimulai dari diri sendiri dan lingkungan sekitar, begitulah kesan yang ingin disampaikan. Bagaimana menyikapi ketidak puasan yang dihadapi harus dengan cara bersih baik jiwa maupun pikiran. Maksud dari perlawanan disini adalah menyikapi ketidakpuasan diri terhadap kondisi sekitar yang ditemui, mulai dari kumuhnya sungai dan selokan, polusi udara

yang kian menjadi, hingga kotornya pemerintahan yang ada.

7. Karya “Independent of Independence”



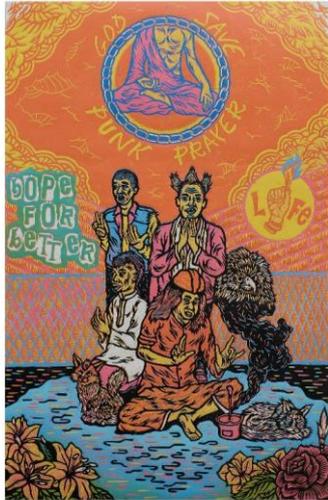
Gambar.VII

Karya berjudul: “Independent of Independence”

Media: 3/4 Hardboardcut on paper (Reduksi)
58 cm x 81 cm, 2018

Karya ini menceritakan seorang punker dengan kehidupan bebasnya. Disini diceritakan suasana sore hari disebuah sungai yang masih jernih dan bersih. Seperti halnya di sungai bersih lainnya ekosistem disekitar sungai tentu masih terawat dan terjaga dengan baik. Pada karya ini diceritakan tentang seorang punker yang sedang asik memancing dengan alat pancing tradisional yang mengenakan joran pancing dari kayu.

8. Karya “Generation is Lost”



Gambar.VIII

Karya berjudul: **“Generation is Lost”**
 Media: 2/4 *Hardboardcut on paper* (Reduksi)
 58 cm x 81 cm, 2018

Karya ini menceritakan sekelompok *punker* yang sedang berdoa dengan kepercayaannya masing masing. Keberagaman begitu tersirat jelas di karya ini, digambarkan dengan kesan duduk sama rata berdiri sama tinggi dengan perbedaan yang ada dalam satu posisi yang sama. Subkultur *punk* yang mulai membaur di kehidupan masyarakat Indonesia menjadi sebuah hal baru yang sangat jauh dari subkultur aslinya. Pada karya ini bercerita tentang *punk* yang sangat erat dengan atheism berubah menjadi lebih plural dan berkembang bebas dengan agama dan kepercayaan yang dianut masing masing individu didalam komunitas ini. Kebebasan dengan batasan-batasan beragama kian mudah kita jumpai di subkultur ini, sehingga dengan adanya itu kebebasan *punk* tidak lagi tanpa tatanan dan aturan dengan keberagaman budaya dan kepercayaan yang ada. Makna yang dapat diambil karya ini adalah

menjunjung tinggi kebhinekaan, keberagaman dan kebebasan memeluk kepercayaan dalam kehidupan menjadi hak dan kewajiban pribadi, kesetaraan dan keberagaman menjadi hal lumrah tanpa adanya paksaan dan pengkotakan seperti halnya yang terjadi sekarang.

9. Karya **“Make Friends Not War”**



Gambar.IX

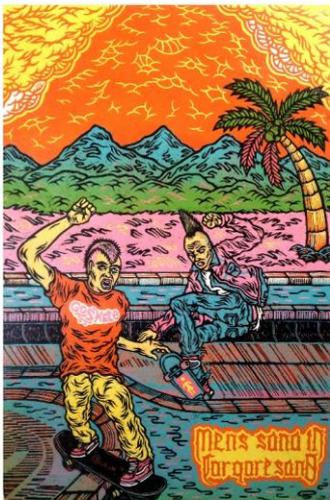
Karya berjudul: **“Make Friends Not War”**
 Media: 2/7 *Hardboardcut on paper* (Reduksi)
 58 cm x 81 cm, 2018

Karya ini memvisualisasikan salah satu kegiatan *punkers* yaitu sebuah acara gigs band *underground* dengan ciri khas adanya *moshing* disetiap acara band. Karya ini menceritakan bagaimana *moshing* atau dansa yang tersaji unik selalu hadir dan menjadi panggung lain untuk penikmat atau penonton *gigs underground* selain band penampil. Di arena *moshing* (*mosh-pit*) aksi dansa dengan memukul, menendang, sikut sana sini, lompat sana sini dengan mengikuti irama, sudah menjadi sebuah yang lumrah.

“If someone falls, pick them up. No one needs to be trampled to death. Be a friend, not an asshole.”

Sebuah kata ini lah yang sangat disakralkan dan dijadikan pedoman penting dalam sebuah *mosh-pit* hingga saat ini. Jika hal yang terkesan dan terasa keras dapat dibawa baik dalam pertemanan, lalu mengapa hal yang lebih baik menjadi sebuah perpecahan.

10. Karya “Go Skate Go Green”



Gambar.X

Karya berjudul: “Go Skate Go Green”

Media: 1/4 *Hardboardcut on paper* (Reduksi)
58 cm x 81 cm, 2019

Karya ini menceritakan dua orang *punker* yang sedang bermain *skateboard*. Gaya hidup *punk* yang banyak turun dijalan dan terkesan tidak sehat dengan segala kegiatan dan aktifitasnya. Namun dibalik itu semua sebagian *punker* memiliki kegiatan olahraga positif yaitu *skateboard*. Olah raga ini sangat dekat dan erat dengan subkultur *punk* dimana olah raga ini tumbuh dan berkembang di dalam sebuah komunitas *punk*. Karya ini bercerita tentang

gaya hidup sederhana *punker* dengan semangat hidup mandiri dan perlawanan yang aktif dengan kegiatan *skateboarding*. Attitude tentang permainan dan pertemanan yang dibawa dalam olahraga ini sangat dekat dengan gaya hidup *punker*. Dalam setiap pencarian *trick* baru jatuh dan bangun sudah menjadi hal yang lumrah dan menjadi pembelajaran tentang semangat perjuangan.

KESIMPULAN

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

1. Konsep penciptaan karya seni grafis cetak tinggi dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu untuk memvisualisasikan Masalah-masalah dan realitas pergerakan *subculture punk* di Indonesia dengan memegang teguh prinsip *Do It Yourself* kemudian menjadi sumber inspirasi bagi penulis untuk mengangkatnya menjadi sebuah wacana karya seni. Digambarkan berupa figur-figur manusia, tumbuhan, hewan, dan simbol-simbol. Karya divisualisasikan menggunakan teknik reduksi atau cetak rusak menggunakan enam sampai delapan warna, antara lain kuning, *cream*, *orange*, *pink*, hijau, biru muda, biru tua, dan hitam. Objek paling dominan pada karya berupa objek susasana kegiatan-kegiatan *punkers*.
2. Tema dalam karya difokuskan pada kegiatan *punkers* dengan prinsip *Do It Yourself*. Adapun tema-tema tersebut yaitu,

kegiatan *fashion*, acara *gigs punk*, kegiatan mandiri, kegiatan bersosial, dan aktifitas perlawanan.

3. Proses visualisasi diawali dengan membuat *sketch* pada media *hardboard* menggunakan pensil dan dipertegas menggunakan spidol. Pembuatan detail dengan menggunakan mata pisau cukil “V” dan “U”..
4. Bentuk karya yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu menggunakan penerapan karya ilustrasi, narasi dan objektif. Karya yang dikerjakan sebanyak 10 karya dengan berbagai ukuran antara lain yaitu : *We Could Lose Ourselves* (100x78), *Psychotropic Traumatik* (100x87), *Masberto* (58x81), *Was A Teenage Anarchist* (58x81), *Sorry Mama I am Punk Rock* (58x81), Kebersihan Sebagian dari *Punk-Punk an* (58x81), *Independent of Independence* (58x81),

Generation is Lost (58x81), *Make Friends Not War* (58x81), *Go Skate Go Green* (58x81).

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bahari, Nooryan. 2014. *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Martono, John. Pinandita, Arsita. 2009. *Punk! Fesyen-Subkultur-Identitas*. Yogyakarta : Halilintar Books.
- O'Donnell, Kevin. 2009. *Postmodernisme*, Terjemahan. Jakarta: PT. Kanisius.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksirupa: Kumpulan istilah dan gerakan senirupa* (Edisi revisi). Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.

Internet

- Damayanti, Ninin. 2012. “Arti di Balik Aksesoris Punk”, <http://gaya.tempo.co/read/news/2012/02/19/108384911/arti-di-balik-aksesori-anak-punk> (accessed Desember 17 2016).